

Weiterbildender Masterstudiengang

Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck



**Weiterbildender
Masterstudiengang**
Umsetzung von
Bildungsprojekten,
Robotik und 3D-Druck

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **2 Jahre**
- » Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 18

04

Kursleitung

Seite 24

05

Struktur und Inhalt

Seite 30

06

Methodik

Seite 58

07

Qualifizierung

Seite 66

01

Präsentation

Das Hauptziel der Bildungszentren ist es, die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schüler zu fördern. Die Bildungsprojekte, die in diesen Einrichtungen entwickelt werden, sollen das Beste aus jedem Schüler herausholen, und in der heutigen Welt fließen natürlich auch neue Technologien in diese Projekte ein. Lehrkräfte sind die Hauptakteure in diesem Bereich. Deshalb müssen sie weitergebildet werden, um in ihrem Beruf voranzukommen, mit Spezialisierungen wie dieser, die sich auf die Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck konzentrieren.



“

Lehrkräfte müssen ihre Kompetenzen und Fähigkeiten aktualisieren, um in ihrem Beruf voranzukommen. In diesem weiterbildenden Masterstudiengang geben wir Ihnen die Schlüssel zur Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck in einer intensiven und vollständigen Spezialisierung"

Ein Bildungszentrum, das eine Referenz sein will und das Qualität und Effizienz in seiner Praxis anstrebt, muss ein Experte in der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten sein. Einer der innovativsten und attraktivsten Bereiche dieser Art von Projekten sind in letzter Zeit die Robotik und der 3D-Druck. In diesem Sinne gilt die Robotik als eines der besten Lernwerkzeuge für den Unterricht, da sie die Entwicklung innovativer Projekte ermöglicht, mit denen die Schüler ihre Fähigkeiten und Kompetenzen entwickeln können.

Dieser weiterbildende Masterstudiengang fördert eine übergreifende Vision, die die Umsetzung oder Umgestaltung von Bildungsprojekten ermöglicht, die das Wesen des Zentrums ausmachen sollen, ganz gleich, welcher Art sie sind. Dank dieser Spezialisierung werden die Bildungszentren in der Lage sein, auf der Grundlage der entsprechenden wissenschaftlichen Erkenntnisse die Grundpfeiler des Bildungsprojekts aufzubauen und dabei alle Faktoren zu berücksichtigen, die bei der Programmierung und Umsetzung zu berücksichtigen sind. Wenn dies nicht geschieht, sind die Bildungszentren dazu verurteilt, sich von Moden leiten zu lassen, Zeit und Geld zu verschwenden und, was am wichtigsten ist, keinen ausreichend stabilen Weg zu finden, auf dem die Schüler gehen und ihre Fähigkeiten und ihr Potenzial voll entfalten können.

Dieses Programm ist insofern einzigartig, als es die notwendigen Instrumente bereitstellt, um diesen Kern der Schule so aufzubauen, dass sie nachhaltig, lebensfähig und natürlich effizient ist. Es ist nicht nur ein Medium, das Lehrkräften verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung stellt, um die Motivation und das Lernen der Schüler zu fördern, sondern auch, um ein neues Lehrkraftprofil für das 21. Jahrhundert zu schaffen.

Während dieser Spezialisierung wird der Student mit allen aktuellen Ansätzen zur Bewältigung der verschiedenen Herausforderungen seines Berufs vertraut gemacht. Ein Schritt auf hohem Niveau, der zu einem Prozess der Verbesserung wird, nicht nur beruflich, sondern auch persönlich.

Diese Herausforderung ist eine derjenigen, die wir bei TECH als soziales Engagement annehmen: hochqualifizierte Fachkräfte dabei zu unterstützen, sich zu spezialisieren und ihre persönlichen, sozialen und beruflichen Kompetenzen im Laufe ihrer Fortbildung zu entwickeln.

Wir werden den Studenten nicht nur das theoretische Wissen vermitteln, das wir anbieten, sondern ihnen auch eine andere Art des Studierens und Lernens zeigen, die organischer, einfacher und effizienter ist. Wir werden daran arbeiten, Sie zu motivieren und in Ihnen eine Leidenschaft für das Studium zu wecken. Wir werden Sie ermutigen, zu denken und kritisches Denken zu entwickeln.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Neueste Technologie in der Online-Lehrsoftware
- ♦ Intensiv visuelles Lehrsystem, unterstützt durch grafische und schematische Inhalte, die leicht zu erfassen und zu verstehen sind
- ♦ Entwicklung von Fallstudien, die von aktiven Experten vorgestellt werden
- ♦ Hochmoderne interaktive Videosysteme
- ♦ Durch Telepraxis unterstützter Unterricht
- ♦ Ständige Aktualisierung und Recycling-Systeme
- ♦ Selbstgesteuertes Lernen: Vollständige Kompatibilität mit anderen Berufen
- ♦ Praktische Übungen zur Selbstbeurteilung und Überprüfung des Gelernten
- ♦ Selbsthilfegruppen und Bildungssynergien: Fragen an den Experten, Diskussions- und Wissensforen
- ♦ Kommunikation mit der Lehrkraft und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss
- ♦ Datenbanken mit ergänzenden Unterlagen, die auch nach dem Kurs ständig verfügbar sind



Eine Spezialisierung auf hohem wissenschaftlichem Niveau, unterstützt durch die fortschrittliche technologische Entwicklung und die Lehrerfahrung der besten Fachleute"

“

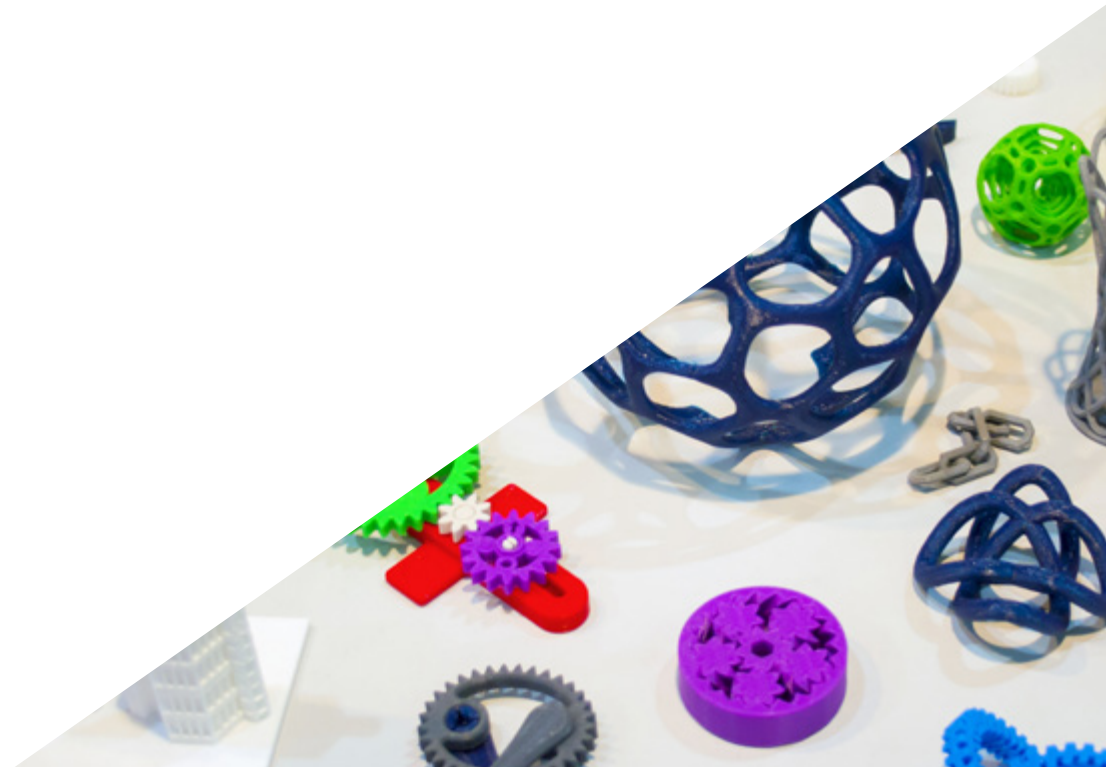
Eine Spezialisierung, die sich an Fachleute richtet, die nach Spitzenleistungen streben, und die es Ihnen ermöglicht, neue Kompetenzen und Strategien auf fließende und effiziente Weise zu erwerben"

Unser Lehrkörper setzt sich aus berufstätigen Fachleuten zusammen. Auf diese Weise stellt TECH sicher, dass hierdurch das angestrebte Ziel der Bildungsaktualisierung erreicht wird. Ein multidisziplinäres Team von ausgebildeten und erfahrenen Fachleuten aus verschiedenen Bereichen, die das theoretische Wissen effizient weiterentwickeln, aber vor allem das praktische Wissen aus ihrer eigenen Erfahrung in den Dienst der Spezialisierung stellen: eine der besonderen Qualitäten dieses weiterbildenden Masterstudiengangs.

Diese Beherrschung des Themas wird durch die Wirksamkeit der methodischen Gestaltung dieses weiterbildenden Masterstudiengangs ergänzt. Es wurde von einem multidisziplinären Team von *E-Learning*-Experten entwickelt und integriert die neuesten Fortschritte in der Bildungstechnologie. Auf diese Weise können Sie mit einer Reihe komfortabler und vielseitiger Multimedia-Tools lernen, die Ihnen die nötige Handlungsfähigkeit in Ihrem Fachgebiet verleihen.

Das Programm basiert auf problemorientiertem Lernen: ein Ansatz, der Lernen als einen eminent praktischen Prozess begreift. Um dies aus der Ferne zu erreichen, wird die Telepraxis eingesetzt. Mit Hilfe eines innovativen interaktiven Videosystems und des *Learning from an Expert* wird der Student in der Lage sein, sich das Wissen so anzueignen, als ob er das Szenario, das er gerade lernt, selbst erleben würde. Ein Konzept, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte auf realistischere und dauerhaftere Weise zu integrieren und zu fixieren.

Ein tiefes und vollständiges Eintauchen in die Strategien und Ansätze zur Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck.



02 Ziele

Das Ziel ist es, hochqualifizierte Fachkräfte für die Berufspraxis zu spezialisieren. Ein Ziel, das im Übrigen global durch die Förderung der menschlichen Entwicklung ergänzt wird, die die Grundlage für eine bessere Gesellschaft bildet. Dieses Ziel wird dadurch erreicht, dass die Fachleute Zugang zu einem viel höheren Maß an Kompetenz und Kontrolle erhalten. Ein selbstverständliches Ziel, mit hoher Intensität und präziser Spezialisierung

Dillo...
ne...
per...
Lorem ipsum
lacinia ac enim
Quisque sit amet
mauris blandit im

Ut non mi blandit, sa
et volutpat nisi mollis.
Interdum risus, in elem
Vestibulum id nulla nuna
vehicula. Aliquam turpis le
viverra arcu. Donec sagittis

Ut egestas luctus suscipit. Nulla
ullamcorper lobortis elementum
mauris sit amet erat vulputate
fermentum. Integer mollis in tortor
egret purus sed dolor venenatis fring

Mordieget lacus id urna vestibulum luct
in nec euismod augue. Lorem ipsum dicit
neque velit, non pharetra arcu semper mollis
Curabitur pellentesque arcu semper mollis
augue urna, facilisis ac risus ut, bibendum pra

Quisque ullamcorper convallis et, at tempus
non in condimentum blandit nulla. Maecan
volutpat lectus a neque rhoncus, nec proligue nulla
Fusce sed euismod eros integer dignum diam non
et gravida augue. Duis ut lacinia, bibendum convallis, d
maecanada fames ac turpis egestas. Aliquam convallis, d
ne, vel sagittis diam eros at duam. Nam quis ullamcorper
Quisque eros lacinia ac ultricies prosumo nulla Curat

A hand holding a yellow pencil is writing on a document. The document has the word "CHAPTER" visible at the top. The background is a red and white geometric design.

CHAPTER TH

“

Wenn es Ihr Ziel ist, sich beruflich weiterzuentwickeln und eine Qualifikation zu erwerben, die es Ihnen ermöglicht, mit den Besten zu konkurrieren, dann sind Sie hier genau richtig: Willkommen bei TECH"



Allgemeine Ziele

- ♦ Die wichtigsten Elemente des Bildungsprojekts kennen
- ♦ Personen im Bildungsbereich schulen, um die von ihnen genutzten Bildungsprojekte zu verbessern oder ein innovatives Projekt zu entwickeln, das sie selbst geschaffen haben oder das auf Fakten beruht
- ♦ Die einzelnen Phasen der Programmierung und Umsetzung eines Bildungsprojekts studieren
- ♦ Analyse der wesentlichen Faktoren, die bei der Programmierung und Durchführung eines Bildungsprojekts berücksichtigt werden müssen
- ♦ Eine globale Sicht auf den gesamten Prozess zu erhalten und nicht nur eine voreingenommene Position
- ♦ Die Rolle der einzelnen Bildungsakteure in jeder Phase der Programmierung und Umsetzung des Bildungsprojekts verstehen
- ♦ Vertiefung der wesentlichen Faktoren für den Erfolg des Bildungsprojekts
- ♦ Experte für die Leitung oder Teilnahme an einem hochwertigen Bildungsprojekt werden
- ♦ Fortbildung von Lehrkräften für Vorschulen, Grundschulen und weiterführende Schulen in Materialien und Methoden, die Motivation, Kreativität und Innovation durch Robotik, Programmierung und 3D-Druck verbessern
- ♦ Erfahren Sie, wie Sie in allen Bildungsstufen transversal und lehrplanmäßig planen können, so dass Bildungsfachleute neue Technologien und Methoden in den Unterricht einbeziehen können
- ♦ Sensibilisierung der Lehrkräfte für die Bedeutung eines Wandels in der Bildung, der durch die neuen Generationen motiviert wird
- ♦ Neue Lernmodelle und die Anwendung von pädagogischer Robotik kennenlernen, um Schüler für technische Berufe zu motivieren
- ♦ Auf praktische Art und Weise etwas über 3D-Design und 3D-Druck lernen
- ♦ Vermittlung von Fähigkeiten und Fertigkeiten für die neuen Beziehungen im Klassenzimmer der Zukunft





Spezifische Ziele

- ◆ Das Konzept des Bildungsprojekts verstehen
- ◆ Untersuchung der beliebtesten Ansätze für Bildungsprojekte
- ◆ Die Anfänge innovativer Bildungsprojekte kennenlernen
- ◆ Den Zweck von Bildungsprojekten analysieren
- ◆ Die Lernziele und den Prozess zur Erreichung dieser Ziele festlegen
- ◆ Beurteilung der möglichen Zentren, in denen das Bildungsprojekt durchgeführt werden kann
- ◆ Wissen, welche Faktoren bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten entscheidend sind
- ◆ Herausfinden, welche Akteure in den Prozess der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten involviert sind
- ◆ Den Inhalt des Bildungsprojekts verstehen
- ◆ Die von den Zentren verfolgten Ziele mit der Entwicklung des Bildungsprojekts vertiefen
- ◆ Analyse der Ergebnisse, die mit dem Bildungsprojekt erzielt werden sollen
- ◆ Alle wichtigen Aspekte der Entwicklung der Programmierung und Umsetzung eines Bildungsprojekts verstehen
- ◆ Die häufigsten Arten von Bildungsprojekten in Schulen kennenlernen
- ◆ Die innovativsten Bildungsprojekte des Augenblicks entdecken
- ◆ Die Vielfalt der Möglichkeiten zur Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten verstehen
- ◆ Analyse der gängigsten und innovativsten Bildungsprojekte im Bereich der Technologie
- ◆ Untersuchung der Bildungsprojekte, die auf den innovativsten Methoden basieren
- ◆ Die Bildungsprojekte verstehen, die sich auf Werte konzentrieren, die verschiedene Faktoren des Lehr- und Lernprozesses verbessern
- ◆ Das Konzept der evidenzbasierten Projekte bestimmen
- ◆ Die Entwicklung eines evidenzbasierten Projekts in allen Phasen lernen
- ◆ Kennenlernen der wichtigsten und innovativsten künstlerischen Bildungsprojekte
- ◆ Die wichtigsten Projekte zur Gesundheitserziehung in einem Bildungszentrum entdecken
- ◆ Analyse von Sportunterrichtsprojekten, die für Schulen von Interesse sein könnten
- ◆ Die Arten von Bildungsprojekten zum Sprachenlernen verstehen
- ◆ Die Arten von Bildungsprojekten verstehen, die zu Spitzenleistungen in der Schule führen
- ◆ Analyse der wichtigsten Faktoren und Maßnahmen, die von der Schule ergriffen werden müssen, um herausragende Leistungen zu erzielen
- ◆ Entdeckung anderer möglicher innovativer Bildungsprojekte, die international auf dem Vormarsch sind
- ◆ Die Vorteile der Umsetzung eines Bildungsprojekts verstehen
- ◆ Untersuchung des Nutzens, der in der Schule als Institution entsteht
- ◆ Analyse der Verbesserung der Identität, des Stils und der Präsenz der Schule
- ◆ Die Vorzüge für Schüler und ihre Familien entdecken
- ◆ Verstehen der Vorteile für Pädagogen und andere Akteure im Bildungsbereich
- ◆ Die positive Wirkung des Schulklimas bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts lernen
- ◆ Verständnis für den Nutzen des Bildungsprojekts als treibende Kraft für die Schule
- ◆ Die Verbesserung des Managementstils der Schule hervorheben
- ◆ Untersuchung des Prozesses der Generierung von Führungskräften als Nutzen des Bildungsprojekts
- ◆ Untersuchung der Verbesserung der Ausrichtung der von der Schule geförderten Mission, Vision und Werte
- ◆ Analyse der Bildungsfortschritte, die durch die Umsetzung eines hochwertigen Bildungsprojekts gefördert werden

- ♦ Die Vorteile der Anpassung an die Umgebung bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts entdecken
- ♦ Die Verbesserung des Zusammenlebens, des Lern- und des Arbeitsumfelds bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts kennenlernen
- ♦ Erweiterung der Kenntnisse auf dem Gebiet der Verbesserung der Beziehungen zur Umwelt und zu anderen Bildungszentren
- ♦ Eine Studie über die Vorteile der Vertiefung der Ideologie und des Stils des Bildungszentrums durch die Umsetzung eines Bildungsprojekts ausarbeiten
- ♦ Alle Faktoren und Umstände verstehen, die den Prozess der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten beeinflussen
- ♦ Die Hindernisse verstehen, die das Bildungsprojekt überwinden muss
- ♦ Untersuchung des Aktionsradius des Bildungsprojekts
- ♦ Die persönlichen Ressourcen zu verstehen, die für die Programmierung und Umsetzung eines hochwertigen Bildungsprojekts erforderlich sind
- ♦ Bestimmung der wirtschaftlichen Faktoren, die für die Durchführbarkeit des Bildungsprojekts erforderlich sind
- ♦ Die Bedeutung von Transparenz in einem Bildungsprojekt berücksichtigen
- ♦ Untersuchung der notwendigen Beteiligung der einzelnen Bildungsanbieter
- ♦ Untersuchung der Qualitätsfaktoren, die für die Erstellung eines Bildungsprojekts erforderlich sind
- ♦ Analyse möglicher schwieriger Situationen bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
- ♦ Die Arten der Analyse der Ergebnisse des Bildungsprojekts kennen
- ♦ Analyse der wichtigsten Faktoren in der Programmierungsphase des Bildungsprojekts
- ♦ Ganzheitliche Untersuchung der Umstände, die in der Programmierungsphase des Bildungsprojekts berücksichtigt werden müssen
- ♦ Das notwendige soziale Umfeld vor der Durchführung des Bildungsprojekts zu untersuchen
- ♦ Die wichtigsten psychologischen Aspekte für die angemessene Planung des Bildungsprojekts bestimmen
- ♦ Die Faktoren des kulturellen Umfelds verstehen, die die Effektivität bei der Programmierung eines Bildungsprojekts bestimmen
- ♦ Erschließung des Bereichs der neuen Technologien, die für die Planung eines Bildungsprojekts relevant sind
- ♦ Vertiefung des ethischen Rahmens, der bei der Programmierung von Bildungsprojekten zu berücksichtigen ist
- ♦ Verständnis für das geschäftliche Umfeld, das für die Programmierung von Bildungsprojekten erforderlich ist
- ♦ Die Notwendigkeit der Kohärenz zwischen den Zielen des Zentrums und der Programmierung des Bildungsprojekts erkennen
- ♦ Die Berücksichtigung des familiären und schulischen Bereichs als grundlegender Faktor bei der Programmierung von Bildungsprojekten
- ♦ Analyse der Bildungsakteure, die an der Planung eines Bildungsprojekts beteiligt sind
- ♦ Bestimmung der Schritte zur effizienten Durchführung einer SWOT-Analyse, um den Programmierungsprozess von Bildungsprojekten zu steuern
- ♦ Den rechtlichen Rahmen verstehen, der für die Integration des Bildungsprojekts in das Zentrum gilt
- ♦ Die wesentlichen Faktoren für die Integration des Bildungsprojekts in der Schule berücksichtigen
- ♦ Analyse der Integration des Bildungsprojekts in den Aktionsplan der Schule für den Unterricht
- ♦ Untersuchung der Integration des Bildungsprojekts in den Schulschwänzerplan der Schule
- ♦ Ermitteln, auf welche Weise das Bildungsprojekt in den Integrationsplan der Schule eingebunden werden kann
- ♦ Untersuchung des Prozesses der Integration des Bildungsprojekts in den Koexistenz- und Gleichstellungsplan der Schule
- ♦ Untersuchung der Schritte zur Integration des Bildungsprojekts in den Übergangsplan der Schule zwischen den Stufen

- ♦ Erarbeiten von Möglichkeiten zur Integration des Bildungsprojekts in den Leseförderungsplan der Schule
- ♦ Erwägen der Entwicklung eines Schulaufnahmeplans, der das Bildungsprojekt der Schule einbezieht
- ♦ Vereinbarung über den Prozess der Übernahme des Bildungsprojekts durch die einzelnen Bildungsakteure der Schule
- ♦ Die Methode zur Integration des Bildungsprojekts in die internen Regelungen der Schule verstehen
- ♦ Untersuchung weiterer möglicher Bereiche für die Integration des Bildungsprojekts in verschiedenen Bereichen innerhalb der Struktur der Schule
- ♦ Die grundlegenden Schritte für die Umsetzung eines effizienten und effektiven Bildungsprojekts kennen
- ♦ Bestimmung der Schlüsselfaktoren für die ordnungsgemäße und qualitativ hochwertige Durchführung des Bildungsprojekts
- ♦ Verständnis für den notwendigen Umfang der Führung in der Implementierungsphase des Bildungsprojekts
- ♦ Analyse der wesentlichen Vorbereitungen für die Umsetzung des Bildungsprojekts in der Schule
- ♦ Untersuchung der Situation in der Umsetzungsphase des Bildungsprojekts
- ♦ Herausfinden, welche Bedeutung der Bereich der Bewusstseinsbildung in der Umsetzungsphase des Bildungsprojekts hat
- ♦ Die Schritte in der Umsetzungsphase des Bildungsprojekts ausarbeiten können
- ♦ Kennenlernen verschiedener Möglichkeiten zur Durchführung des Bildungsprojekts im Zentrum
- ♦ Untersuchung der Überwachung und Evaluierung, die für die erfolgreiche Umsetzung eines hochwertigen Bildungsprojekts erforderlich sind
- ♦ Bestimmung der Neugestaltung des Bildungsprojekts nach seiner Umsetzung
- ♦ Vertiefung der Koordination, die für die erfolgreiche Umsetzung des Bildungsprojekts notwendig ist
- ♦ Die Notwendigkeit der Beteiligung der verschiedenen Bildungsakteure in der Umsetzungsphase des Bildungsprojekts berücksichtigen
- ♦ Analyse der wichtigsten Begriffe und Rollen in den Bereichen Management, Führung und Leadership
- ♦ Die wichtigsten *Coaching*-Elemente bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten kennen
- ♦ Die wichtigsten *Coaching*-Elemente in der Teamführung verstehen
- ♦ Erarbeitung eines Verfahrens zur Förderung der Beteiligung aller Akteure an der Umsetzung eines Bildungsprojekts
- ♦ Untersuchung des Prozesses der Umgestaltung der Schule durch Führung
- ♦ Untersuchung der Bedeutung von Sprache und Kommunikation in diesem Prozess
- ♦ Die wichtigsten Führungsstrukturen untersuchen
- ♦ Entwicklung eines Verfahrens zur Führung des Projekts auf der Grundlage von Werten
- ♦ Den Prozess der Auswahl, Ausbildung und Begleitung von Führungskräften in der Schule erlernen
- ♦ Das System der Delegation von Funktionen und Rollen bei der Leitung eines Bildungsprojekts kennenlernen
- ♦ Analyse des Verfahrens zur Leitung des Bildungsprojekts des Zentrums
- ♦ Die Bedeutung der theoretischen und praktischen Ausbildung in den Grundlagen des Projekts verstehen
- ♦ Untersuchung des Managements, der Führung und der Leitung des Bildungsprojekts in allen seinen Phasen
- ♦ Untersuchung der effizientesten Art und Weise des Umgangs mit möglichen Hindernissen im Bereich der Führung und des Managements eines Bildungsprojekts
- ♦ Die Risikofaktoren kennenlernen, die bei dem gesamten Prozess zu berücksichtigen sind
- ♦ Entwicklung eines Verfahrens zur Bewertung der Leitung und des Managements des Bildungsprojekts

- ♦ Kenntnis aller notwendigen Aspekte der Planung und des wirtschaftlich-finanziellen Managements, die für die Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten erforderlich sind
- ♦ Den Prozess der Situationsanalyse der Schule untersuchen
- ♦ Untersuchung des wirtschaftlichen Aspekts in Abhängigkeit von der Art des Projekts
- ♦ Die Begriffe und Verfahren erlernen, die zur Durchführung einer effizienten und realistischen Bildungsmarktstudie erforderlich sind
- ♦ Die Entwicklung einer kommerziellen Strategie in Übereinstimmung mit den Programmzielen des Projekts
- ♦ Untersuchung der am besten geeigneten Projektplanungs- und Kostenschätzungsmethoden für das Projekt
- ♦ Die Bedeutung des wirtschaftlichen Hintergrunds der technischen Studie entdecken
- ♦ Die Schritte zur Projektdimensionierung und -optimierung studieren
- ♦ Den Prozess der Standortentscheidung verstehen
- ♦ Die wirtschaftlichen Auswirkungen der Organisation verstehen, die die Planung und Durchführung von Bildungsprojekten beeinflussen
- ♦ Die Rolle des rechtlichen Rahmens und der Investitionen im Zusammenhang mit dem Projekt zu untersuchen
- ♦ Analyse des Nutzens des Projekts und der Notwendigkeit einer Cashflow-Konstruktion
- ♦ Untersuchung der wichtigsten Bewertungskriterien für ein Bildungsprojekt
- ♦ Den Prozess der Risiko- und Sensitivitätsanalyse bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten verinnerlichen
- ♦ Die wichtigsten Begriffe des Bildungsmarketings verstehen
- ♦ Die grundlegenden Aspekte kennen, die für eine effiziente Werbung für ein Bildungsprojekt notwendig sind
- ♦ Den Bedarf an *Marketing* bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts in einem Zentrum entdecken
- ♦ Den kommerziellen Planungsprozess analysieren
- ♦ Erlernen der notwendigen Phasen für die Analyse, die Festlegung von Zielen, den Entwurf von Strategien und die Bewertung im Bereich des *Marketings* des Bildungsprojekts
- ♦ Markt- und Kundensegmentierung untersuchen
- ♦ Die Bedürfnisse der Kunden zu identifizieren, um eine effektive und realistische *Marketingstrategie* zu entwerfen
- ♦ Geeignete Techniken zur Positionierung und zum Aufbau einer persönlichen Marke entwickeln
- ♦ Untersuchung der Kreativität der Werbung in Bildungsprojekten
- ♦ Herausfinden, wie man Werbung in der digitalen Umgebung erstellt
- ♦ Alle notwendigen Bereiche im Bereich *Marketing* und Werbung in Bezug auf das Bildungsangebot analysieren
- ♦ Die wichtigsten sozialen Netzwerke entdecken, die für das *Marketing* und die Werbung für das Bildungsprojekt genutzt werden können
- ♦ Den Prozess der Nutzung eines jeden von ihnen kennen, um eine optimale Effizienz zu erreichen
- ♦ Untersuchung der Phasen der Entwicklung von Werbekampagnen für das Bildungsprojekt
- ♦ Die Erstellung und Verwaltung von *Marketingstrategien* für Dienstleistungsunternehmen
- ♦ Alle notwendigen Bereiche im Zusammenhang mit *Marketingstrategien* verstehen
- ♦ Analyse des Prozesses zur Bewertung der Rentabilität von Kampagnen
- ♦ Lehrkräfte für die neuen Bildungstrends sensibilisieren und erfahren, wohin sich ihre Rolle in der Bildung entwickelt
- ♦ Die Kenntnis der neuen Kompetenzen der Informations- und Kommunikationstechnologien erleichtern
- ♦ Lehrkräfte darauf vorbereiten, pädagogische Veränderungen im Klassenzimmer voranzutreiben, um ein Umfeld zu schaffen, das die Leistungen der Schüler verbessert
- ♦ Einführung von Bildungstheorien in Bezug auf pädagogische Robotik

- ♦ Den Einsatz der Robotik-Pädagogik im Klassenzimmer begründen
- ♦ Verstehen der rechtlichen und ethischen Aspekte von Robotik und 3D-Druck
- ♦ Vermittlung von STEAM-Kompetenzen als Lernmodell
- ♦ Die Lehrkraft in neue physische Umgebungen zu versetzen, die die pädagogische Praxis verbessern
- ♦ Vermittlung von Fähigkeiten zum rechnerischen Denken
- ♦ Klassenzimmer in Arbeitsräume für ihr eigenes Lernen zu verwandeln
- ♦ Vermittlung von Wissen über die Funktionsweise des Gehirns an Lehrkräfte
- ♦ Den Lehrkräften beibringen, die traditionelle Methodik in eine spielerische Methodik umzuwandeln
- ♦ Wissen, was ein Roboter ist, die Typen und Elemente, aus denen er besteht
- ♦ Die Gesetze der Robotik verstehen
- ♦ Erlernen von *Do it Yourself*-Techniken, um die Kreativität der Studenten zu entwickeln
- ♦ Die Aspekte der Robotik und der pädagogischen Robotik kennen
- ♦ Die verschiedenen pädagogischen Anwendungen in der pädagogischen Intervention verstehen
- ♦ Die Grundlagen des rechnerischen Denkens kennen und es als Problemlösungskompetenz nutzen
- ♦ Algorithmisches Denken analysieren
- ♦ Aneignung der Arbeitsmethodik im Bereich der pädagogischen Robotik
- ♦ Erfahren, wie man den *Flow* zwischen dem Schwierigkeitsgrad der Herausforderung und den Fähigkeiten des Schülers aufrechterhält
- ♦ Die Entwicklung der neuen Technologien in den ersten Zyklen bewerten
- ♦ Wissen um die Bedeutung der digitalen Kompetenz von Lehrkräften
- ♦ Die Wechselwirkung zwischen emotionaler Intelligenz und pädagogischer Robotik kennen
- ♦ Erklärung des Aufkommens der Robotik in der Vorschulerziehung
- ♦ Einbindung von Robotik als Lernmittel in die ersten Zyklen
- ♦ Verschiedene ergänzende Tools unterscheiden
- ♦ Informationen über verschiedene Roboter-Ressourcen als Alternativen im Klassenzimmer
- ♦ Arbeit mit Software, um Schüler in die Programmierung einzuführen
- ♦ Mit Bee-Bot als Roboter für Anfänger arbeiten
- ♦ Die Beiträge von Bee-Bot im Bildungsbereich kennen
- ♦ Analyse der Funktionsweise von Bee-Bot
- ♦ Sessions mit Bee-Bot erstellen
- ♦ Mehr über andere Bee-Bot-Ressourcen für Lehrkräfte erfahren
- ♦ Lernen, Inhalte mit Robotik zu verbinden
- ♦ Lernen, wie man Robotik-Aktivitäten auf Grundschulniveau entwickelt
- ♦ Entwicklung von Teamwork-Fähigkeiten bei Lehrkräften
- ♦ Übertragung einer neuen Lernmethode, um Studenten zu motivieren, zu forschen und etwas zu unternehmen
- ♦ Die Beziehung zwischen pädagogischer Robotik und dem Lehrplan kennen
- ♦ Identifizierung wissenschaftlich-technischer Prinzipien zur Anwendung im Klassenzimmer
- ♦ Den Einsatz von Robotern in den Unterricht einbeziehen
- ♦ Über Lego-Roboterbausätze und ihre elektronischen Komponenten lernen
- ♦ Erwerb erster Kenntnisse der Mechanik durch den Bau eines Roboters
- ♦ Die verschiedenen Sensoren und Anwendungen für die Bewegung des Roboters verstehen.
- ♦ Die mBot Robot Mobile App kennenlernen
- ♦ Erlernen verschiedener Problemlösungsstrategien, um den Forschungsinstinkt der Studenten zu fördern
- ♦ Verschiedene didaktische Materialien für das Klassenzimmer entwerfen
- ♦ Lehrkräfte in den Einsatz fortschrittlicher Robotik einführen, um Schülern bei der Bewältigung von Herausforderungen zu helfen

- ♦ Arbeit mit Robotik als motivierendes Element und Schwerpunkt in den Berufen der Zukunft
- ♦ Anwendung von Educational Robotics als Lehrplanfach in der Sekundarstufe
- ♦ Die technologischen Ressourcen kennen, mit denen wir im Klassenzimmer arbeiten können
- ♦ Die verschiedenen Komponenten von Arduino identifizieren
- ♦ Die Bedeutung von Freier Software in der Bildung und ihre Nutzung verstehen
- ♦ Arduino-Software und andere Online-Anwendungen kennenlernen
- ♦ Erfahren, wie man mit Herausforderungen arbeitet, für deren Anwendung im Unterricht
- ♦ Entdeckung der verschiedenen internationalen Wettbewerbe zur Förderung der Teilnahme und des Lernens unter Studenten
- ♦ Anwendung der pädagogischen Robotik in der Mittelstufe und wie man sie durchführt
- ♦ Den Ursprung der Programmierung erkennen
- ♦ Analyse der Auswirkungen der Programmierung im Klassenzimmer
- ♦ Die Bedeutung des Programmierunterrichts im Klassenzimmer aufzeigen Wo soll man anfangen, was soll man lehren und wie soll man es lehren?
- ♦ Sensibilisierung für die Notwendigkeit von Veränderungen im Bildungswesen und den Beitrag des Programmierens zum pädagogischen Experimentieren
- ♦ Kennenlernen verschiedener Programmierwerkzeuge für die Anwendung in verschiedenen Bildungszyklen
- ♦ Entdeckung der Code Org-Plattform, um sie in der Vorschule und der Grundschule einzuführen
- ♦ Die Software Kodu als eine Alternative für die Programmierung von 3D-Videospielen erkennen
- ♦ Entdeckung der fortgeschrittenen Programmierung mit JavaScript, C+, Python Sprache für die Mittelstufe
- ♦ Mit der Software Scratch entdecken und programmieren lernen auf einfache Art und Weise
- ♦ Handhabung der Scratch-Oberfläche und Unterscheidung der Elemente, die darin erscheinen
- ♦ Programmierfehler erkennen und korrigieren lernen
- ♦ Die verschiedenen Bewegungsblöcke erkennen und lernen, wie man sie benutzt
- ♦ Das gewünschte Aussehen des gewählten Objekts oder Szenarios auswählen
- ♦ Die Programme durch den Einsatz von Klängen beleben
- ♦ Das Konzept der Variablen erkennen und verstehen und wissen, wie man sie verwendet
- ♦ Ereignisblöcke erkennen und differenzieren, um ein Programm zu verbessern
- ♦ Das Konzept der Schleife und der Bedingung als grundlegende Konzepte für den Einstieg in die Programmierung verstehen
- ♦ Erfahren, wie man ein Scratch-Projekt exportiert, importiert und weitergibt
- ♦ Erfahren, wie der 3D-Druck entstanden ist und wie er sich entwickelt hat
- ♦ Die verschiedenen Materialien, die es für 3D-Drucker gibt, unterscheiden
- ♦ Die verschiedenen Modelle von 3D-Druckern beschreiben, um zu verstehen, welche sich am besten für die Bedürfnisse im Bildungsbereich eignen
- ♦ Die Anwendung von 3D-Design und 3D-Druck in verschiedenen Berufsfeldern aufzeigen
- ♦ Erkennen der Vorteile, die sich aus der Arbeit mit 3D-Design und 3D-Druck ergeben
- ♦ Lehrkräften Werkzeuge an die Hand geben, die sie später mit ihren Schülern verwenden können
- ♦ Die Bedeutung der Entwicklung der räumlichen Intelligenz zu demonstrieren
- ♦ Kreativität und Teamarbeit bei Schülern fördern
- ♦ Interesse und Motivation für die Anwendung neuer Technologien wecken
- ♦ Die Verwendung der Software TinkerCad zum Erlernen von 3D-Design
- ♦ Die TinkerCad-Schnittstelle kennenlernen
- ♦ Neue Projekte erstellen und ihre Eigenschaften ändern
- ♦ Die verschiedenen Visualisierungsmodi steuern



- ◆ Erkennen und Identifizieren von Polyedern, Prismen, Pyramiden und ihren Grundelementen, Scheitelpunkten, Flächen und Kanten
- ◆ Erkennen und Identifizieren von runden Körpern, Kegeln, Zylindern, Kugeln und deren Grundelementen
- ◆ Objekte von der Registerkarte Objekte in die Arbeitsebene verschieben
- ◆ Grundlegende Operationen wie Gruppierung und Aufhebung der Gruppierung lernen
- ◆ Die Verwendung und Funktionsweise des Befehls "Hole" verstehen
- ◆ Das Kopieren, Duplizieren und Löschen von Objekten lernen
- ◆ Die verschiedenen Techniken zum Ändern von Objekten testen
- ◆ Objekte mit den Befehlen *align* und *mirror* anpassen
- ◆ Import von Entwürfen zum Ändern späterer Entwürfe
- ◆ Den Prozess der Erstellung einer druckfähigen Datei verstehen
- ◆ Wissen, was man unter Kindern mit sonderpädagogischem Förderbedarf versteht
- ◆ Educational Robotics als Ressource für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf schätzen
- ◆ Anwendung von Educational Robotics als Werkzeug für die Integration von Schülern
- ◆ Vermitteln Sie die Bedeutung der Rolle des Erziehers im Umgang mit Kindern mit SEN
- ◆ Den Unterschied zwischen ASD und Asperger-Syndrom erkennen
- ◆ Mehr über Robotik als Therapie erfahren
- ◆ Die Vorteile der pädagogischen Robotik für Kinder mit SEN verstehen
- ◆ Inhalte erstellen, die in SEN-Klassenräumen angewendet werden können

03

Kompetenzen

Wenn alle Inhalte studiert und die Ziele des Weiterbildenden Masterstudiengangs in Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druckerreicht wurden, verfügt die Fachkraft über überlegene Kompetenz und Leistungsfähigkeit in diesem Bereich. Ein umfassender Ansatz in einer Spezialisierung auf hohem Niveau, die den Unterschied macht.



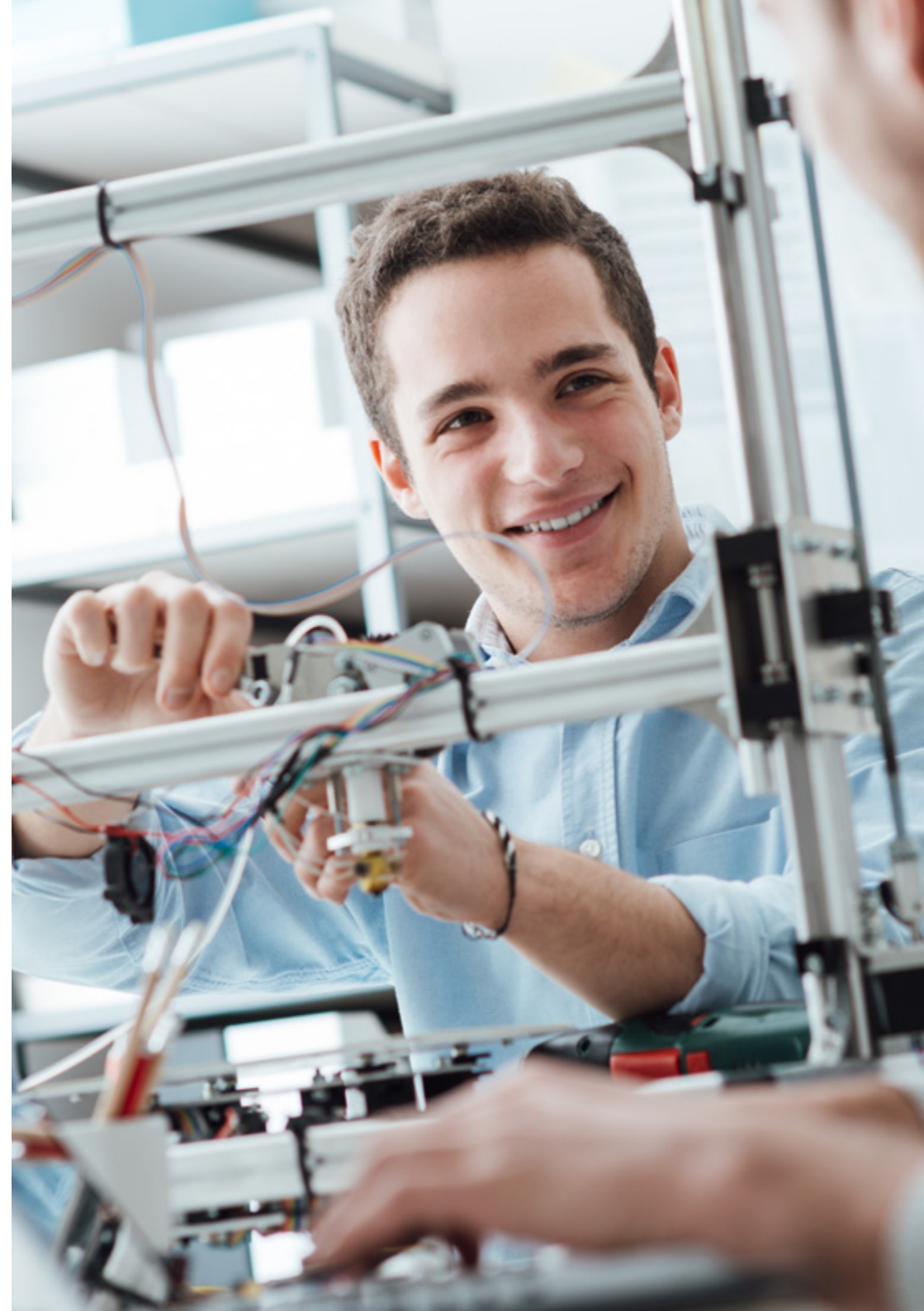


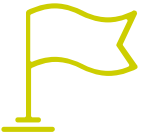
“Hervorragende Leistungen in jedem Beruf zu erzielen, erfordert Anstrengung und Ausdauer. Aber vor allem, die Unterstützung von Fachleuten, die Ihnen den nötigen Anstoß geben, mit den notwendigen Mitteln und der notwendigen Betreuung. Bei TECH stellen wir Ihnen alles zur Verfügung, was Sie brauchen”



Allgemeine Kompetenzen

- ♦ Die wichtigsten Elemente des Bildungsprojekts kennen
- ♦ Verbesserung der bestehenden Bildungsprojekte oder Entwicklung eines innovativen Projekts, das selbst entwickelt wurde oder auf Fakten beruht
- ♦ Die einzelnen Phasen der Programmierung und Umsetzung eines Bildungsprojekts studieren
- ♦ Analyse der wesentlichen Faktoren, die bei der Programmierung und Durchführung eines Bildungsprojekts berücksichtigt werden müssen
- ♦ Eine globale Sicht auf den gesamten Prozess zu erhalten und nicht nur eine voreingenommene Position
- ♦ Die Rolle der einzelnen Bildungsakteure in jeder Phase der Programmierung und Umsetzung des Bildungsprojekts verstehen
- ♦ Vertiefung der wesentlichen Faktoren für den Erfolg des Bildungsprojekts
- ♦ Experte für die Leitung oder Teilnahme an einem hochwertigen Bildungsprojekt werden
- ♦ Ausarbeitung didaktischer Inhalte für Kurse zu Robotik, Programmierung und 3D-Druck in Grund- und Sekundarschulen
- ♦ Erarbeitung von transversalen Inhalten zur Bereicherung der Lehrplanfächer
- ♦ Entwicklung außerschulischer Aktivitäten in den Bereichen Robotik, Programmierung und 3D-Druck
- ♦ Studenten zu unterrichten, wo der Einsatz dieser Technologien erforderlich ist
- ♦ Bewältigung der täglichen Herausforderungen durch die Anwendung von Konzepten und kognitiven Fähigkeiten, die mit den verschiedenen Lehrplanbereichen und dem rechnergestützten Denken zusammenhängen





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Das Konzept des Bildungsprojekts verstehen
- ♦ Untersuchung der beliebtesten Ansätze für Bildungsprojekte
- ♦ Den Zweck von Bildungsprojekten analysieren
- ♦ Die Lernziele und den Prozess zur Erreichung dieser Ziele festlegen
- ♦ Den Inhalt des Bildungsprojekts verstehen
- ♦ Die von den Zentren verfolgten Ziele mit der Entwicklung des Bildungsprojekts vertiefen
- ♦ Analyse der Ergebnisse, die mit dem Bildungsprojekt erzielt werden sollen
- ♦ Die innovativsten Bildungsprojekte des Augenblicks entdecken
- ♦ Die Vielfalt der Möglichkeiten zur Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten verstehen
- ♦ Analyse der gängigsten und innovativsten Bildungsprojekte im Bereich der Technologie
- ♦ Die Bildungsprojekte verstehen, die sich auf Werte konzentrieren, die verschiedene Faktoren des Lehr- und Lernprozesses verbessern
- ♦ Das Konzept der evidenzbasierten Projekte bestimmen
- ♦ Die Entwicklung eines evidenzbasierten Projekts in allen Phasen lernen
- ♦ Die wichtigsten Projekte zur Gesundheitserziehung in einem Bildungszentrum entdecken
- ♦ Analyse von Sportunterrichtsprojekten, die für Schulen von Interesse sein könnten
- ♦ Die Arten von Bildungsprojekten verstehen, die zu Spitzenleistungen in der Schule führen
- ♦ Analyse der wichtigsten Faktoren und Maßnahmen, die von der Schule ergriffen werden müssen, um herausragende Leistungen zu erzielen
- ♦ Entdeckung anderer möglicher innovativer Bildungsprojekte, die international auf dem Vormarsch sind
- ♦ Analyse der Verbesserung der Identität, des Stils und der Präsenz der Schule
- ♦ Die Vorzüge für Schüler und ihre Familien entdecken
- ♦ Verstehen der Vorteile für Pädagogen und andere Akteure im Bildungsbereich
- ♦ Die positive Wirkung des Schulklimas bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts lernen
- ♦ Verständnis für den Nutzen des Bildungsprojekts als treibende Kraft für die Schule
- ♦ Untersuchung des Prozesses der Generierung von Führungskräften als Nutzen des Bildungsprojekts
- ♦ Untersuchung der Verbesserung der Ausrichtung der von der Schule geförderten Mission, Vision und Werte
- ♦ Analyse der Bildungsfortschritte, die durch die Umsetzung eines hochwertigen Bildungsprojekts gefördert werden
- ♦ Die Vorteile der Anpassung an die Umgebung bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts entdecken
- ♦ Eine Studie über die Vorteile der Vertiefung der Ideologie und des Stils des Bildungszentrums durch die Umsetzung eines Bildungsprojekts ausarbeiten
- ♦ Den gesetzlichen Rahmen zu entdecken, der bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts auf nationaler, regionaler oder Provinzebene zu berücksichtigen ist
- ♦ Analyse des Umfangs der Verwaltungen und der institutionellen Unterstützung, die für die Umsetzung eines Bildungsprojekts auf nationaler, regionaler, provinzieller und lokaler Ebene erforderlich sind
- ♦ Bestimmung der wirtschaftlichen Faktoren, die für die Durchführbarkeit des Bildungsprojekts erforderlich sind
- ♦ Die Bedeutung von Transparenz in einem Bildungsprojekt berücksichtigen

- ◆ Untersuchung der notwendigen Beteiligung der einzelnen Bildungsanbieter
- ◆ Untersuchung der Qualitätsfaktoren, die für die Erstellung eines Bildungsprojekts erforderlich sind
- ◆ Analyse möglicher schwieriger Situationen bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten
- ◆ Analyse der wichtigsten Faktoren in der Programmierungsphase des Bildungsprojekts
- ◆ Das notwendige soziale Umfeld vor der Durchführung des Bildungsprojekts zu untersuchen
- ◆ Die wichtigsten psychologischen Aspekte für die angemessene Planung des Bildungsprojekts bestimmen
- ◆ Die Berücksichtigung des familiären und schulischen Bereichs als grundlegender Faktor bei der Programmierung von Bildungsprojekten
- ◆ Analyse der Bildungsakteure, die an der Planung eines Bildungsprojekts beteiligt sind
- ◆ Bestimmung der Schritte zur effizienten Durchführung einer SWOT-Analyse, um den Programmierungsprozess von Bildungsprojekten zu steuern
- ◆ Analyse der Integration des Bildungsprojekts in den Aktionsplan der Schule für den Unterricht
- ◆ Untersuchung des Prozesses der Integration des Bildungsprojekts in den Koexistenz- und Gleichstellungsplan der Schule
- ◆ Untersuchung der Schritte zur Integration des Bildungsprojekts in den Übergangsplan der Schule zwischen den Stufen
- ◆ Erarbeiten von Möglichkeiten zur Integration des Bildungsprojekts in den Leseförderungsplan der Schule
- ◆ Untersuchung weiterer möglicher Bereiche für die Integration des Bildungsprojekts in verschiedenen Bereichen innerhalb der Struktur der Schule
- ◆ Analyse der wesentlichen Vorbereitungen für die Umsetzung des Bildungsprojekts in der Schule
- ◆ Herausfinden, welche Bedeutung der Bereich der Bewusstseinsbildung in der Umsetzungsphase des Bildungsprojekts hat
- ◆ Bestimmung der Neugestaltung des Bildungsprojekts nach seiner Umsetzung
- ◆ Vertiefung der Koordination, die für die erfolgreiche Umsetzung des Bildungsprojekts notwendig ist
- ◆ Erarbeitung eines Verfahrens zur Förderung der Beteiligung aller Akteure an der Umsetzung eines Bildungsprojekts
- ◆ Untersuchung der Bedeutung von Sprache und Kommunikation in diesem Prozess
- ◆ Die wichtigsten Führungsstrukturen untersuchen
- ◆ Analyse des Verfahrens zur Leitung des Bildungsprojekts des Zentrums
- ◆ Untersuchung des Managements, der Führung und der Leitung des Bildungsprojekts in allen seinen Phasen
- ◆ Entwicklung eines Verfahrens zur Bewertung der Leitung und des Managements des Bildungsprojekts
- ◆ Untersuchung des wirtschaftlichen Aspekts in Abhängigkeit von der Art des Projekts
- ◆ Die Entwicklung einer kommerziellen Strategie in Übereinstimmung mit den Programmzielen des Projekts
- ◆ Untersuchung der am besten geeigneten Projektplanungs- und Kostenschätzungsmethoden für das Projekt
- ◆ Die Bedeutung des wirtschaftlichen Hintergrunds der technischen Studie entdecken
- ◆ Die Rolle des rechtlichen Rahmens und der Investitionen im Zusammenhang mit dem Projekt zu untersuchen
- ◆ Analyse des Nutzens des Projekts und der Notwendigkeit einer Cashflow-Konstruktion
- ◆ Untersuchung der wichtigsten Bewertungskriterien für ein Bildungsprojekt
- ◆ Den Prozess der Risiko- und Sensitivitätsanalyse bei der Programmierung und Umsetzung von Bildungsprojekten verinnerlichen
- ◆ Den Bedarf an Marketing bei der Umsetzung eines Bildungsprojekts in einem Zentrum entdecken

- ♦ Den kommerziellen Planungsprozess analysieren
 - ♦ Erlernen der notwendigen Phasen für die Analyse, die Festlegung von Zielen, den Entwurf von Strategien und die Bewertung im Bereich des Marketings des Bildungsprojekts
 - ♦ Untersuchung der Kreativität der Werbung in Bildungsprojekten
 - ♦ Alle notwendigen Bereiche im Bereich Marketing und Werbung in Bezug auf das Bildungsangebot analysieren
 - ♦ Die wichtigsten sozialen Netzwerke entdecken, die für das Marketing und die Werbung für das Bildungsprojekt genutzt werden können
 - ♦ Untersuchung der Phasen der Entwicklung von Werbekampagnen für das Bildungsprojekt
 - ♦ Die Erstellung und Verwaltung von Marketingstrategien für Dienstleistungsunternehmen
 - ♦ Analyse des Prozesses zur Bewertung der Rentabilität von Kampagnen
 - ♦ Die Entwicklung der in der Bildung angewandten Technologie und die verschiedenen Lernmodelle identifizieren, um die Fachkräfte der Zukunft fortzubilden
 - ♦ Die Anfänge der pädagogischen Robotik kennenlernen und verstehen, wie wichtig es ist, den Schülern computergestütztes Denken zu vermitteln, um die Bildung im 21. Jahrhundert zu fördern
 - ♦ Eine erste Annäherung an die Robotik in der Vorschulerziehung und ihre Verwendung als Ressource, um mit Schülern an unternehmerischem Denken zu arbeiten
 - ♦ Das Wissen über Robotik einbeziehen, um die Bedeutung von Teamarbeit und Methoden zu vermitteln, die das Lernen in der Grundschule begünstigen; sowie die Verwendung und das Wissen über Roboter und ihre Teile im Klassenzimmer durch die Entwicklung von didaktischem Material
 - ♦ Die Arbeit mit der pädagogischen Robotik als Ressource, um Schüler auf technologische Karrieren hinzuweisen, sowie das Erlernen der didaktischen Anwendung des Themas
 - ♦ Eine neue Ressource wie das Programmieren kennenlernen, ihre Entwicklung im Laufe der Zeit und den Erwerb von Studienmitteln für ihre Anwendung
- ♦ Eintauchen in ein leistungsfähiges Tool zur freien Verwendung für Lehrkräfte und Schüler
 - ♦ Die Entwicklung und Evolution des 3D-Drucks verstehen, sowie die Bedeutung seiner Anwendung in verschiedenen Berufsbereichen, insbesondere im Bildungswesen
 - ♦ Vermittlung von Kenntnissen über 3D-Design und 3D-Druck mit Hilfe von Software, die es ermöglicht, diese in den Unterricht einzubauen, damit die Schüler lernen können
 - ♦ Die Bedeutung der Ressource der spezialisierten pädagogischen Robotik für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf kennen und lernen, wie man sie entwickelt, um mit ihr als Ressource zu arbeiten, die die Inklusion fördert



Unser Ziel ist ganz einfach: Ihnen eine hochwertige Spezialisierung mit dem besten heute verfügbaren Studiensystem zu bieten, damit Sie in Ihrem Beruf Spitzenleistungen erbringen können"

04

Kursleitung

Im Rahmen des Gesamtqualitätskonzepts unseres weiterbildenden Masterstudiengangs sind wir stolz darauf, Ihnen ein Dozententeam auf höchstem Niveau anbieten zu können, das aufgrund seiner nachgewiesenen Erfahrung im Bildungsbereich ausgewählt wurde. Fachleute aus verschiedenen Bereichen und mit unterschiedlichen Kompetenzen, die ein komplettes multidisziplinäres Team bilden. Eine einzigartige Gelegenheit, von den Besten zu lernen.





“

Unsere Lehrkräfte stellen Ihnen ihre Erfahrung und ihre pädagogischen Fähigkeiten zur Verfügung, um Ihnen eine anregende und kreative Aktualisierung zu bieten"

Leitung



Hr. Pattier Bocos, Daniel

- ◆ Spezialist für Bildungsinnovation
- ◆ Forscher und Universitätsdozent an der Fakultät für Erziehungswissenschaften der Universität Complutense in Madrid
- ◆ Finalist für die beste Lehrkraft 2018 in Spanien bei den Educa Abanca Awards



Fr. Muñoz Gambín, Marina

- ◆ Hochschulabschluss in Vorschulerziehung an der Universität CEU Cardenal Herrera
- ◆ Bildungscoach, zertifiziert von der Handelskammer von Alicante
- ◆ Expertin für Neurolinguistisches Programmieren, zertifiziert von Richard Bandler
- ◆ Verantwortlich für den Bereich pädagogische Robotik und Programmierung für Kleinkinder und Grundschüler an der Robotuxc Academy
- ◆ Zertifiziert in Lego Education© Methodik
- ◆ Lehrkraft für Emotionale Intelligenz im Klassenzimmer
- ◆ Lehrausbildung in Neurowissenschaften
- ◆ Zertifiziert im Training von Ausbildern
- ◆ Zertifiziert in Musikpädagogik als Therapie

Koordinierung

Hr. Coccoaro Quereda, Alejandro

- ◆ Experte für pädagogische Robotik, 3D-Design und 3D-Druck
- ◆ Zertifiziert in Lego Education© Methodik
- ◆ Verantwortlich für den Bereich Robotik, Design und 3D-Druck für Grundschulen und Mittelstufe an der Robotuxc Akademie
- ◆ Spezialist für die Herausforderungen des Robotuxc Academy nationalen Robotik-Wettbewerbs
- ◆ Zertifiziert im Training von Ausbildern

Fr. Gambín Pallarés, María del Carmen

- ◆ Systemische Familientherapeutin
- ◆ Sozialarbeiterin
- ◆ Gründung und Leitung von "EducaDiferente" Positive Disziplinierung Alicante
- ◆ Erzieherin von Familien und Lehrkräften in positiver Disziplinierung
- ◆ Vermittlung der Methode Lego Serious Play
- ◆ Coaching-Ausbildung für Fachleute
- ◆ Mitglied der Spanischen Vereinigung Positive Disziplinierung Alicante

Professoren

Hr. Boulind, Andrew

- ◆ Spezialist für neue Technologien
- ◆ Koordination für digitales Lernen in Großbritannien
- ◆ Mitarbeitender Dozent an der Universität CEU Cardenal Herrera

Dr. Elvira-Valdés, María Antonieta

- ◆ Promotion in Sozial- und Geisteswissenschaften
- ◆ Dozentin an der Universität
- ◆ Spezialistin für soziale Dynamik
- ◆ Psychologin und Erziehungsberaterin

Fr. Hidalgo Pérez, Miriam

- ◆ Spezialistin für das Management von Bildungszentren
- ◆ Lehrkraft, Expertin für sonderpädagogischen Förderbedarf und Beraterin für Berufsberatung
- ◆ Mitglied des Managementteams eines Bildungszentrums in der Region Madrid

Fr. Lozano Morote, María

- ◆ Anwältin, MBA, Mediatorin und Expertin für das Management von Bildungsprojekten
- ◆ Projektleitung für Bildungsprojekte in einer spanischen Bildungstiftung

Dr. Muñoz Hevia, Juan Carlos

- ◆ Promotion in Marketing, MBA
- ◆ Spezialist für Wirtschaft und Business
- ◆ Experte für kaufmännisches Management
- ◆ Universitätsdozent

Hr. Ortiz Gómez, Juan Saunier

- ◆ Spezialisierung auf pädagogische Führung in Zentren für Veränderungs- und Innovationsprozesse
- ◆ Experte für Management und Leitung von Bildungszentren
- ◆ Lehrkraft für Mittel- und Oberstufe, mit Erfahrung als Generaldirektor eines Bildungszentrums

Dr. Paredes Giménez, Jorge

- ◆ Promotion in Pädagogik
- ◆ Spezialist für Management und Leitung von Bildungszentren
- ◆ Lehrkraft und Leitung eines Bildungszentrums in der Region Valencia

Hr. Sánchez García, Fernando

- ◆ Experte für *Social Media Marketing*
- ◆ Projektleitung und Koordination
- ◆ Organisation und Leitung von sozialpädagogischen Programmen mit Erfahrung in den Bereichen Verwaltung, *Marketing* und Personalwesen, sowie Lehrkraft der Grundschulbildung





“

Eine Weiterbildung, die sich auf die Erfahrungen von Fachleuten aus der Praxis stützt. Weiterbildung ist der beste Weg, um Qualität in Ihrem Beruf zu erreichen"

05

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieser Spezialisierung wurden von den verschiedenen Dozenten dieses weiterbildenden Masterstudiengangs mit einem klaren Ziel entwickelt: sicherzustellen, dass die Studenten jede einzelne der Fähigkeiten erwerben, die notwendig sind, um echte Experten auf diesem Gebiet zu werden. Der Inhalt dieses Kurses ermöglicht es Ihnen, alle Aspekte der verschiedenen Disziplinen in diesem Bereich kennen zu lernen. Ein umfassendes und gut strukturiertes Programm, das den Studenten zu höchsten Qualitätsstandards und Erfolg führen wird.





“

Durch eine sehr gut aufgegliederte Entwicklung werden Sie in der Lage sein, Zugang zu den fortschrittlichsten aktuellen Kenntnissen in den Bereichen Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck zu erhalten"

Modul 1. Einführung in das Bildungsprojekt

- 1.1. Was ist ein Bildungsprojekt?
 - 1.1.1. Beschreibung
 - 1.1.1.1. Planung des Prozesses zur Erreichung des Ziels
 - 1.1.1.2. Auswirkungen des Prozesses
 - 1.1.1.3. Präsentation der Ergebnisse
 - 1.1.2. Das Problem erkennen
 - 1.1.3. Bekämpfung der Ursachen und Folgen
 - 1.1.3.1. SWOT-Analyse
 - 1.1.3.2. Formulierung von Aktionen
 - 1.1.4. Diagnose der problematischen Situation
 - 1.1.4.1. Standort und Situation des Projekts
 - 1.1.4.2. Zeitmanagement
 - 1.1.4.3. Vorher festgelegte Ziele und Vorgaben
 - 1.1.5. Innovative Bildungsprojekte: Wo anfangen?
 - 1.1.5.1. Die beste Alternative
 - 1.1.5.2. Untersuchung oder Diagnose der problematischen Situation
- 1.2. Wofür ist es gedacht?
 - 1.2.1. Veränderungen in der Umgebung erzeugen
 - 1.2.1.1. Change Management
 - 1.2.1.2. Überprüfung des Problems und seiner Lösung
 - 1.2.1.3. Institutionelle Unterstützung
 - 1.2.1.4. Überprüfung der Fortschritte
 - 1.2.1.5. Welche spezielle Zielgruppe von Schülern wird bedient?
 - 1.2.2. Transformieren und ermöglichen
 - 1.2.2.1. Soziale Dynamik
 - 1.2.2.2. Das Problem eingrenzen
 - 1.2.2.3. Themen von gemeinsamem Interesse
 - 1.2.3. Die Realität verändern
 - 1.2.3.1. Die operative Einheit
- 1.2.4. Kollektives Handeln
 - 1.2.4.1. Durchführung von kollektiven Aktionen und Aktivitäten
 - 1.2.4.2. Spontane Aktivitäten
 - 1.2.4.3. Strukturierte Aktivitäten
 - 1.2.4.4. Kollektives Handeln und Sozialisierung
 - 1.2.4.5. Kollektives Handeln und Stigmatisierung
 - 1.2.4.6. Kollektives Handeln, Übergang und Vertrauen
- 1.3. Ursprung
 - 1.3.1. Planung des Prozesses zur Erreichung eines Bildungsziels
 - 1.3.1.1. Definition der Ziele
 - 1.3.1.2. Rechtfertigung des Projekts
 - 1.3.1.3. Relevanz des Projekts
 - 1.3.1.4. Beitrag zur Bildungsgemeinschaft
 - 1.3.1.5. Durchführbarkeit der Implementierung
 - 1.3.1.6. Beschränkungen
 - 1.3.2. Ziele des Lernprozesses
 - 1.3.2.1. Erreichbar und messbar
 - 1.3.2.2. Beziehung zwischen den Zielen und dem gestellten Problem
- 1.4. Empfänger
 - 1.4.1. Bildungsprojekte, die in einem bestimmten Zentrum oder einer bestimmten Einrichtung durchgeführt werden
 - 1.4.1.1. Schüler
 - 1.4.1.2. Bedürfnisse des Zentrums
 - 1.4.1.3. Beteiligte Lehrkräfte
 - 1.4.1.4. Führungskräfte
 - 1.4.2. Bildungsprojekte im Zusammenhang mit einem Bildungssystem
 - 1.4.2.1. Vision
 - 1.4.2.2. Strategische Ziele
 - 1.4.2.3. Politische Ressourcen
 - 1.4.2.4. Soziale Ressourcen
 - 1.4.2.5. Pädagogische Ressourcen
 - 1.4.2.6. Normative Ressourcen
 - 1.4.2.7. Finanzielle Mittel



- 1.4.3. Bildungsprojekte außerhalb des Bildungssystems
 - 1.4.3.1. Beispiele
 - 1.4.3.2. Ergänzende Ansätze
 - 1.4.3.3. Reaktiv/Proaktiv
 - 1.4.3.4. Agenten des Wandels
 - 1.4.3.5. Öffentlich/privat
- 1.4.4. Spezialisierte Bildungsprojekte für das Lernen
 - 1.4.4.1. Besonderer sonderpädagogischer Förderbedarf
 - 1.4.4.2. Lernen als Motivation
 - 1.4.4.3. Selbsteinschätzung und Motivation
 - 1.4.4.4. Aus der Forschung lernen
 - 1.4.4.5. Beispiele: Verbesserung des täglichen Lebens
- 1.5. Faktoren
 - 1.5.1. Analyse der Bildungssituation
 - 1.5.1.1. Etappen
 - 1.5.1.2. Prüfung
 - 1.5.1.3. Informationen zur Rückkopplung
 - 1.5.2. Problemauswahl und -definition
 - 1.5.2.1. Fortschrittskontrolle
 - 1.5.2.2. Institutionelle Unterstützung
 - 1.5.2.3. Abgrenzung
 - 1.5.3. Definition der Projektziele
 - 1.5.3.1. Verwandte Ziele
 - 1.5.3.2. Arbeitsrichtlinien
 - 1.5.3.3. Analyse der Ziele
 - 1.5.4. Rechtfertigung des Projekts
 - 1.5.4.1. Relevanz des Projekts
 - 1.5.4.2. Nützlichkeit für die Bildungsgemeinschaft
 - 1.5.4.3. Durchführbarkeit

- 1.5.5. Analyse der Lösung
 - 1.5.5.1. Hintergrund
 - 1.5.5.2. Zweck oder Vorzweck
 - 1.5.5.3. Ziele oder Umfang
 - 1.5.5.4. Kontext
 - 1.5.5.5. Aktivitäten
 - 1.5.5.6. Zeitplan
 - 1.5.5.7. Ressourcen und Verantwortlichkeiten
 - 1.5.5.8. Annahmen
- 1.5.6. Aktionsplanung
 - 1.5.6.1. Planung von Abhilfemaßnahmen
 - 1.5.6.2. Arbeitsvorschlag
 - 1.5.6.3. Abfolge der Aktivitäten
 - 1.5.6.4. Abgrenzungen der Fristen
- 1.5.7. Zeitplan für die Arbeit
 - 1.5.7.1. Arbeitsaufteilung
 - 1.5.7.2. Kommunikationsmittel
 - 1.5.7.3. Identifizierung von Projektmeilensteinen
 - 1.5.7.4. Blöcke der Reihe von Aktivitäten
 - 1.5.7.5. Die Aktivitäten identifizieren
 - 1.5.7.6. Erstellung eines Plans der Aktivitäten
- 1.5.8. Spezifikation der personellen, materiellen und finanziellen Ressourcen
 - 1.5.8.1. Personalwesen
 - 1.5.8.1.1. Projektteilnehmer
 - 1.5.8.1.2. Rollen und Funktionen
 - 1.5.8.2. Materialien
 - 1.5.8.2.1. Ressourcen
 - 1.5.8.2.2. Projektdurchführung
 - 1.5.8.3. Technologisch
 - 1.5.8.3.1. Erforderliche Ausrüstung
- 1.5.9. Bewertung
 - 1.5.9.1. Bewertung des Prozesses
 - 1.5.9.2. Auswertung der Ergebnisse
- 1.5.10. Abschlussbericht
 - 1.5.10.1. Leitfaden
 - 1.5.10.2. Beschränkungen
- 1.6. Beteiligte Akteure
 - 1.6.1. Schüler/Schülerinnen
 - 1.6.2. Eltern
 - 1.6.2.1. Familien
 - 1.6.3. Professoren
 - 1.6.3.1. Teams für Bildungsberatung
 - 1.6.3.2. Lehrkräfte der Schule
- 1.7. Inhalt
 - 1.7.1. Identitätskennzeichen
 - 1.7.1.1. Mikro oder Makro
 - 1.7.1.2. Einen Beitrag zur Bildungsgemeinschaft leisten
 - 1.7.2. Eigenschaften
 - 1.7.2.1. Ideologische
 - 1.7.2.2. Lehren
 - 1.7.2.3. Einheiten
 - 1.7.2.4. Zeiten
 - 1.7.2.5. Einrichtungen
 - 1.7.2.6. Lehrkräfte
 - 1.7.2.7. Führungskräfte
 - 1.7.3. Zielvorgaben und Verpflichtungen
 - 1.7.3.1. Ziele und Zielvorgaben
 - 1.7.3.2. Einbindung der Bildungswelt
 - 1.7.4. Besondere Werte
 - 1.7.4.1. Habitus
 - 1.7.4.2. Verhaltensweisen, die es fördert
 - 1.7.5. Methodik
 - 1.7.5.1. Berücksichtigung der Vielfalt
 - 1.7.5.2. Projektbezogene Arbeit A
 - 1.7.5.3. Denkbasiertes Lernen
 - 1.7.5.4. Digitales Lernen

- 1.7.6. Organisatorische Struktur
 - 1.7.6.1. Grundlegendes Ziel
 - 1.7.6.2. Mission
 - 1.7.6.3. Theorie, Grundsätze und Werte
 - 1.7.6.4. Ziele und Strategien für den Wandel
 - 1.7.6.5. Pädagogische Konzeption
 - 1.7.6.6. Gemeinschaftliche Umgebung
- 1.8. Ziele
 - 1.8.1. Professoren
 - 1.8.1.1. Berater-Koordinator
 - 1.8.1.2. Zusammenarbeit bei der Modernisierung
 - 1.8.2. Pädagogische Ansätze
 - 1.8.2.1. Wirksamkeit
 - 1.8.2.2. Wertschätzung
 - 1.8.2.3. Entwurf
 - 1.8.2.4. Entwicklung
 - 1.8.2.5. Methoden implementieren
 - 1.8.3. Schulungsbedarf
 - 1.8.3.1. Kontinuierliche Weiterbildung
 - 1.8.3.2. Pädagogik
 - 1.8.3.3. Digitales Lernen
 - 1.8.3.4. Pädagogische Zusammenarbeit
 - 1.8.3.5. Methodologische Strategien
 - 1.8.3.6. Ressourcen für den Unterricht
 - 1.8.3.7. Erfahrungen austauschen
- 1.9. Ergebnisse
 - 1.9.1. Was soll bewertet werden?
 - 1.9.1.1. Wie soll die Untersuchung durchgeführt werden?
 - 1.9.1.2. Wer wird für die Durchführung des Tests verantwortlich sein?
 - 1.9.1.3. Wann findet die Untersuchung statt?
 - 1.9.1.4. SMART-Analyse: Relevanz, indem wichtige Themen angesprochen werden
 - 1.9.2. Globalität

- 1.9.2.1. Bereiche
- 1.9.2.2. Dimensionen
- 1.9.3. Verlässlichkeit
 - 1.9.3.1. Reflexion
 - 1.9.3.2. Messungen
 - 1.9.3.3. Unterstützende objektive Beweise
- 1.9.4. Prägnanz
 - 1.9.4.1. Copywriting
 - 1.9.4.2. Präsentation
- 1.9.5. Operationalität
 - 1.9.5.1. Messung
 - 1.9.5.2. Durchführbare Ergebnisse
 - 1.9.5.3. Konsens: angenommen und geteilt
- 1.10. Schlussfolgerung
 - 1.10.1. Digitalisierung
 - 1.10.2. Zusammenarbeit
 - 1.10.3. Transformation

Modul 2. Arten von Bildungsprojekten

- 2.1. Technologische Projekte
 - 2.1.1. Virtuelle Realität
 - 2.1.2. Augmented Reality
 - 2.1.3. Gemischte Realität
 - 2.1.4. Digitale Whiteboards
 - 2.1.5. iPad- oder Tablet-Projekt
 - 2.1.6. Handys im Klassenzimmer
 - 2.1.7. Pädagogische Robotik
 - 2.1.8. Künstliche Intelligenz
 - 2.1.9. *E-Learning* und Online-Bildung
 - 2.1.10. 3D-Drucker

- 2.2. Methodische Projekte
 - 2.2.1. Gamification
 - 2.2.2. Spielbasierte Bildung
 - 2.2.3. *Flipped Classroom*
 - 2.2.4. Projektbasiertes Lernen
 - 2.2.5. Problemorientiertes Lernen
 - 2.2.6. Denkbasiertes Lernen
 - 2.2.7. Kompetenzbasiertes Lernen
 - 2.2.8. Kooperatives Lernen
 - 2.2.9. *Design Thinking*
 - 2.2.10. Montessori-Methodik
 - 2.2.11. Musikpädagogik
 - 2.2.12. Pädagogisches *Coaching*
- 2.3. Werte Projekte
 - 2.3.1. Emotionale Erziehung
 - 2.3.2. Projekte gegen Mobbing
 - 2.3.3. Projekte zur Unterstützung von Verbänden
 - 2.3.4. Projekte zur Förderung des Friedens
 - 2.3.5. Projekte zur Förderung der Nichtdiskriminierung
 - 2.3.6. Projekte der Solidarität
 - 2.3.7. Projekte gegen geschlechtsspezifische Gewalt
 - 2.3.8. Projekte zur Eingliederung
 - 2.3.9. Interkulturelle Projekte
 - 2.3.10. Projekte zur Koexistenz
- 2.4. Evidenzbasierte Projekte
 - 2.4.1. Einführung in evidenzbasierte Projekte
 - 2.4.2. Vorläufige Analyse
 - 2.4.3. Festlegung des Ziels
 - 2.4.4. Wissenschaftliche Forschung
 - 2.4.5. Wahl des Projekts
 - 2.4.6. Lokale oder nationale Kontextualisierung
 - 2.4.7. Durchführbarkeitsstudie
 - 2.4.8. Evidenzbasierte Projektdurchführung
 - 2.4.9. Follow-up des evidenzbasierten Projekts
 - 2.4.10. Bewertung des evidenzbasierten Projekts
 - 2.4.11. Veröffentlichung der Ergebnisse
- 2.5. Künstlerische Projekte
 - 2.5.1. LOVA (Oper als Lernmittel)
 - 2.5.2. Theater
 - 2.5.3. Musik-Projekte
 - 2.5.4. Chor und Orchester
 - 2.5.5. Projekte zur Infrastruktur des Zentrums
 - 2.5.6. Projekte der visuellen Künste
 - 2.5.7. Projekte der plastischen Künste
 - 2.5.8. Projekte für dekorative Kunst
 - 2.5.9. Straßenprojekte
 - 2.5.10. Projekte zur Förderung der Kreativität
- 2.6. Gesundheitsprojekte
 - 2.6.1. Pflegedienste
 - 2.6.2. Projekte zu gesunder Ernährung
 - 2.6.3. Zahnmedizinische Projekte
 - 2.6.4. Ophthalmologische Projekte
 - 2.6.5. Erste-Hilfe-Plan
 - 2.6.6. Notfallplan
 - 2.6.7. Projekte mit externen Einrichtungen im Gesundheitsbereich
 - 2.6.8. Projekte zur Körperpflege
- 2.7. Sportliche Projekte
 - 2.7.1. Bau oder Renovierung von Spielplätzen
 - 2.7.2. Bau oder Renovierung von Sportanlagen
 - 2.7.3. Gründung von Sportvereinen
 - 2.7.4. Außerschulischer Unterricht
 - 2.7.5. Individuelle Sportprojekte
 - 2.7.6. Kollektive Sportprojekte
 - 2.7.7. Sportliche Wettbewerbe
 - 2.7.8. Projekte mit externen Sportveranstaltern
 - 2.7.9. Projekte zur Schaffung gesunder Gewohnheiten

- 2.8. Sprachprojekte
 - 2.8.1. Hochschulinterne Projekte zum Eintauchen in die Sprache
 - 2.8.2. Projekte zum Eintauchen in die Lokalsprache
 - 2.8.3. Projekte zum Eintauchen in internationale Sprachen
 - 2.8.4. Phonetik-Projekte
 - 2.8.5. Konversations-Assistenten
 - 2.8.6. Einheimische Lehrkräfte
 - 2.8.7. Vorbereitung auf offizielle Sprachprüfungen
 - 2.8.8. Projekte, die zum Sprachenlernen motivieren
 - 2.8.9. Projekte austauschen
- 2.9. Exzellenz-Projekte
 - 2.9.1. Projekte zur Leseförderung
 - 2.9.2. Projekte zur Verbesserung der Rechenfertigkeiten
 - 2.9.3. Projekte zur Verbesserung der Fremdsprachenkenntnisse
 - 2.9.4. Zusammenarbeit mit renommierten Einrichtungen
 - 2.9.5. Wettbewerbe und Auszeichnungen
 - 2.9.6. Projekte für externe Evaluierungen
 - 2.9.7. Verbindung mit Unternehmen
 - 2.9.8. Vorbereitung auf standardisierte Anerkennungs- und Prestigetests
 - 2.9.9. Projekte für Spitzenleistungen in Kultur und Sport
 - 2.9.10. Werbung
- 2.10. Andere Innovationsprojekte
 - 2.10.1. *Bildung im Freien*
 - 2.10.2. Youtuber und Influencer
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Peer-Mentoring
 - 2.10.5. RULER-Methode
 - 2.10.6. Schulgärten
 - 2.10.7. Lerngemeinschaft
 - 2.10.8. Demokratische Schule
 - 2.10.9. Frühe Stimulation
 - 2.10.10. Ecken zum Lernen

Modul 3. Vorteile der Umsetzung eines Bildungsprojekts

- 3.1. Für die Schule als Institution: Identität, Stil und Präsenz
 - 3.1.1. Gruppen, die eine Schule ausmachen: die Institution, die Schüler und ihre Familien, die Pädagogen
 - 3.1.2. Das Bildungsprojekt ist eine lebendige Realität
 - 3.1.3. Definition der Dimensionen des Bildungsprojekts
 - 3.1.3.1. Auf dem Weg zur Tradition. Identität/Charakter, Mission
 - 3.1.3.2. Auf dem Weg in die Zukunft. Stil, Vision
 - 3.1.3.3. Die Verbindung Tradition-Zukunft: die Gegenwart, Werte
 - 3.1.4. Ehrlichkeit und Kohärenz
 - 3.1.5. Die Identität. Aktuelle Entwicklung seiner Mission (Unterscheidungskraft)
 - 3.1.6. Stil. Von der Vorstellung dessen, was sie tun will (Vision), bis hin zur Art und Weise, wie sie es tut
 - 3.1.7. Anwesenheit. Die praktische Verwirklichung von Werten
 - 3.1.8. Die drei Dimensionen des Bildungsprojekts als strategische Referenzen
- 3.2. Für Schüler und ihre Familien
 - 3.2.1. Das Image der Schule sagt etwas über ihr Bildungsprojekt
 - 3.2.2. Relationale Dimensionen des Bildungsprojekts
 - 3.2.2.1. Gegenüber den internen Adressaten der pädagogischen Aktion: den Schülern
 - 3.2.2.2. Gegenüber den externen Partnern der pädagogischen Aktion: den Familien
 - 3.2.3. Kommunikation und Kohärenz
 - 3.2.4. Wesentliche kommunikative Dimensionen eines Bildungsprojekts
 - 3.2.5. Die Identität. Eine fundierte ganzheitliche Ausbildung, die in der Tradition verwurzelt ist
 - 3.2.6. Stil. Das Erlernen von Wissen und Fähigkeiten im Bereich der Charakterbildung
 - 3.2.7. Anwesenheit. Bildung für die Bürger von heute mit Eigenart
 - 3.2.8. Die drei Dimensionen des Bildungsprojekts als Grundlage für das Schulmarketing
 - 3.2.9. Kundenbeziehungen und Zugehörigkeit

- 3.3. Für Pädagogen: Lehrkräfte und anderes Personal
 - 3.3.1. Pädagogen als *Stakeholders*
 - 3.3.2. Pädagogen, Eckpfeiler eines Bildungsprojekts
 - 3.3.3. Humankapital, Sozialkapital und Entscheidungskapital
 - 3.3.4. Die wesentliche Beteiligung von Pädagogen an der Gestaltung des Bildungsprojekts
 - 3.3.5. Klima und Kohärenz
 - 3.3.6. Projekt, Veränderung und Menschen: es ist nicht möglich, alle drei zu regeln
 - 3.3.7. Die Identität. Klarheit in den pädagogischen Absichten und in der Identität des Erziehers
 - 3.3.8. Stil. Gestaltung einer Form der Präsenz, methodische Grundsätze und gemeinsame Unterrichtspraktiken
 - 3.3.9. Anwesenheit. Festlegung von Bildungsprioritäten, Organisationsstrukturen, Ausbildungsbedarf
 - 3.3.10. Die drei Dimensionen des Bildungsprojekts als Achsen des Personalmanagements
- 3.4. Für die treibende Kraft der Schule 1. Verbesserter Führungsstil
 - 3.4.1. Die wichtigsten treibenden Kräfte einer Bildungseinrichtung: Managementstil, Führungskräfte und kollektive Ausrichtung
 - 3.4.2. Bildungsprojekt und Schulmanagement
 - 3.4.3. Der führende Manager als moralischer Bezugspunkt
 - 3.4.4. Der Managementstil als pädagogische Referenz
 - 3.4.5. Können wir von einem Managementprojekt sprechen?
 - 3.4.6. Elemente des Führungsstils in Abhängigkeit von dem Bildungsprojekt
 - 3.4.6.1. Organisatorische Strukturen
 - 3.4.6.2. Führungsstil
 - 3.4.6.3. Die Möglichkeit einer anderen Führung
 - 3.4.6.4. Formen der Beteiligung und Delegation
 - 3.4.7. Angemessenheit der Organisationsstrukturen für die Identität, den Stil und die Präsenz der Institution
 - 3.4.8. Die schrittweise Entwicklung einer lokalen Managementkultur
- 3.5. Für die treibende Kraft der Schule: 2. Generation der Führungskräfte
 - 3.5.1. Manager als Führungskräfte
 - 3.5.2. Die drei Kapitale der Führungskraft - menschliches, soziales und Entscheidungskapital - und das Bildungsprojekt
 - 3.5.3. Talente hervorbringen
 - 3.5.4. Kapazität, Engagement und Service
 - 3.5.5. Bildungsprojekt, organisatorische Flexibilität und Führung
 - 3.5.6. Bildungsprojekt, Innovationsprozesse und Führung
 - 3.5.7. Bildungsprojekt, Kreativität und Führung
 - 3.5.8. Hin zu einer pädagogischen Funktion im Schlüssel der Führung
 - 3.5.9. Führungskräfte ausbilden
- 3.6. Für die treibende Kraft der Schule: 3. Ausrichtung auf die Mission-Vision-Werte
 - 3.6.1. Die Notwendigkeit der Anpassung
 - 3.6.2. Haupthindernisse für die Rechtsangleichung
 - 3.6.3. Der Anführer als Ausrichter
 - 3.6.4. Lebenslanges Lernen als Pädagoge: Entwicklung der eigenen Kompetenzlinien
 - 3.6.5. Vom Leiterrucksack zu gemeinsamen Lehrgewohnheiten
 - 3.6.6. Bildungsprojekt und die Entwicklung einer professionellen Lehrkultur
 - 3.6.7. Ressourcen für eine authentische Bewertung
 - 3.6.8. Bewertung der Qualität des Bildungsangebots
 - 3.6.8.1. Lokale Realitäten
 - 3.6.8.2. Systemische Natur
 - 3.6.8.3. Absolute Priorität der Lehr- und Lernaktivitäten
- 3.7. Für den Bildungsfortschritt: 1. Anpassung an die Schüler, an aktive Methoden und an die Anforderungen des Umfelds
 - 3.7.1. Die Bedeutung von Bildungszielen
 - 3.7.2. Die Bedeutung der wissenschaftlichen Erkenntnisse über die Art und Weise, wie wir lernen
 - 3.7.3. Wie äußert sich die Entwicklung einer Schule?
 - 3.7.4. Konzentration auf Wachstumsprozesse
 - 3.7.5. Konzentration auf systematische Lernprozesse
 - 3.7.6. Vorrang für aktive Methoden: Es geht um das Lernen
 - 3.7.7. Vorrang für situiertes Lernen
 - 3.7.8. Anpassung an die Anforderungen der Umwelt
 - 3.7.9. Über den aktuellen Bedarf hinaus: ein Bildungsprojekt mit einer "Vision der Zukunft"
 - 3.7.10. Bildungsprojekt und operative Forschung

- 3.8. Für den Bildungsfortschritt. 2. Verbesserung des Lebens-, Lern- und Arbeitsumfelds. Nachhaltigkeit
 - 3.8.1. Das Bildungsprojekt als Grundlage für ein angemessenes Schulklima
 - 3.8.2. Das Bildungsprojekt und die Koexistenz
 - 3.8.3. Das Bildungsprojekt und Lernstil
 - 3.8.4. Das Bildungsprojekt und Arbeitsorganisation
 - 3.8.5. Unterstützung durch das Management
 - 3.8.6. Die Nachhaltigkeit der Arbeit in einem Bildungszentrum
 - 3.8.7. Elemente der Nachhaltigkeit
 - 3.8.7.1. Der strategische Plan der Schule
 - 3.8.7.2. Praktische Qualitätsindikatoren
 - 3.8.7.3. Das allgemeine Bewertungssystem
- 3.9. Für den Bildungsfortschritt. 3. Beziehung zur Umgebung, zu anderen Zentren in der Umgebung oder im selben Netzwerk
 - 3.9.1. Ein eigenes Profil und eine erkennbare Stimme in der Umgebung zu haben
 - 3.9.2. Sich der umgebenden Realität öffnen
 - 3.9.2.1. Die Umgebung kennen
 - 3.9.2.2. Mit ihr interagieren
 - 3.9.3. Identifizierung mit anderen Zentren derselben Einrichtung oder desselben Gebiets
 - 3.9.4. Vom Lernen unter Gleichaltrigen im Klassenzimmer zum Lernen von Schule zu Schule
 - 3.9.5. Gemeinsame Erfahrungen
 - 3.9.6. Institutionelles Rahmenprojekt und eigenes Bildungsprojekt
 - 3.9.6.1. Der gemeinsame Rahmen
 - 3.9.6.2. Unterschiedliche Bedürfnisse und Empfindlichkeiten
 - 3.9.6.3. Was bringt die global-lokale Dialektik für das eigene Bildungsprojekt?
- 3.10. Für den Bildungsfortschritt. 4. Vertiefung der Ideologie und des Stils
 - 3.10.1. Ideologie, Mission, Charakter. Drei komplementäre Begriffe
 - 3.10.2. Die Mission untermauert die Grundlinien des Bildungsprojekts
 - 3.10.3. Das Bildungsprojekt entwickelt den besonderen Charakter
 - 3.10.4. Angleichung zwischen dem Bildungsprojekt und der Ideologie
 - 3.10.5. Einen Stil des Handelns und der Reflexion über Bildung entwickeln
 - 3.10.6. Die Aktualisierung des Bildungsprojekts aktualisiert die Perspektive, aus der neue Realitäten angegangen werden
 - 3.10.7. Ein regelmäßiges Überdenken der Grundlagen ist notwendig
 - 3.10.8. Ideologie, Bildungsprojekt und Weitergabe einer Bildungstradition

Modul 4. Umstände, die die Programmierung und Umsetzung des Bildungsprojekts beeinflussen

- 4.1. Umfang des Projekts
 - 4.1.1. Eigentum des Zentrums
 - 4.1.2. Physikalische und kultureller Situation des Standortes
- 4.2. Persönliche Ressourcen
 - 4.2.1. Organigramm des Zentrums im Bildungsprojekt
 - 4.2.2. Management Team
 - 4.2.3. Lehrkräfte
 - 4.2.4. Verwaltungs- und Servicepersonal
 - 4.2.5. Nicht lehrendes Personal
 - 4.2.6. Fortbildung
 - 4.2.7. Rekrutierung
- 4.3. Transparenz des Bildungsprojekts
 - 4.3.1. Informationen zum Projekt
 - 4.3.2. Ergebnisse der pädagogischen Praxis
- 4.4. Einbindung von Bildungsakteuren
 - 4.4.1. Persönliche Identifikation mit dem Projekt
 - 4.4.2. Personal der Schule
 - 4.4.3. Familien
- 4.5. Qualitätsfaktoren für die Erstellung eines Bildungsprojekts
 - 4.5.1. Projekt eines inklusiven Zentrums vs. einem ausschließenden
 - 4.5.1.1. Auf Schülerebene
 - 4.5.1.2. Auf Ebene der Lehrkräfte
 - 4.5.1.3. Auf der Ebene der Methodologien
- 4.6. Schwierigkeiten bei der Bewältigung von Veränderungen und bei der Anpassung an die Realität
 - 4.6.1. Komfortzone
 - 4.6.2. Ängste und Schwächen
- 4.7. Analyse der Ergebnisse und neue Vorschläge
 - 4.7.1. Auf der Ebene der externen Tests
 - 4.7.2. Auf der Ebene der internen Tests
 - 4.7.3. Zufriedenheit der Familien mit den verschiedenen Elementen (Lehrplan, Personal, etc.)
 - 4.7.4. Zufriedenheit der Lehrkräfte

Modul 5. Programmierungsphase des Bildungsprojekts: Ganzheitliche Analyse der Situation

- 5.1. Soziale Analyse
 - 5.1.1. Globalisierung
 - 5.1.2. Staat und Gesellschaft
 - 5.1.3. Zeitgenössische Politik und Ideologien
 - 5.1.4. Sozialer Wandel
 - 5.1.5. Informations- und Wissensgesellschaft
 - 5.1.6. Die Wohlfahrtsgesellschaft, Realitäten und Mythen
 - 5.1.7. Arbeit und Beschäftigungsfähigkeit
 - 5.1.8. Beteiligung der Bürger
 - 5.1.9. Diagnose des sozialen Kontextes
 - 5.1.10. Herausforderungen der heutigen Gesellschaft
- 5.2. Psychologische Analyse
 - 5.2.1. Anmerkungen zu Lerntheorien
 - 5.2.2. Dimensionen des Lernens
 - 5.2.3. Psychologische Prozesse
 - 5.2.4. Multiple Intelligenzen
 - 5.2.5. Kognitive Prozesse und das Metakognitive
 - 5.2.6. Strategien für den Unterricht
 - 5.2.7. Lernstile
 - 5.2.8. Bildungsbedarf und Lernschwierigkeiten
 - 5.2.9. Fähigkeiten des Denkens
 - 5.2.10. Beratung und Betreuung
- 5.3. Kulturelle Analyse
 - 5.3.1. Theorien über Kultur
 - 5.3.2. Kultur und kulturelle Entwicklung
 - 5.3.3. Komponenten der Kultur
 - 5.3.4. Kulturelle Identität
 - 5.3.5. Kultur und Gesellschaft
 - 5.3.6. Traditionen und Bräuche in der Kultur
 - 5.3.7. Kultur und Kommunikation
 - 5.3.8. Kultur und kulturelle Bildung
 - 5.3.9. Interkulturalität und Integration
 - 5.3.10. Krise und Herausforderungen in der Kultur
- 5.4. Technologische Analyse
 - 5.4.1. IKTs und neue Technologien
 - 5.4.2. Innovation und Entwicklung
 - 5.4.3. Vor- und Nachteile der neuen Technologien
 - 5.4.4. Auswirkungen von IKTs im Bildungswesen
 - 5.4.5. Internetzugang und neue Technologien
 - 5.4.6. Digitale Umgebung und Bildung
 - 5.4.7. *E-Learning* und *b-Learning*
 - 5.4.8. Kollaboratives Lernen
 - 5.4.9. Videospiele und Bildung
 - 5.4.10. IKT und Lehrkraftausbildung
- 5.5. Ethische Analyse
 - 5.5.1. Annäherung an die Ethik
 - 5.5.2. Ethik und Moral
 - 5.5.3. Moralische Entwicklung
 - 5.5.4. Grundsätze und Werte heute
 - 5.5.5. Ethik, Moral und Überzeugungen
 - 5.5.6. Ethik und Bildung
 - 5.5.7. Bildungsethik
 - 5.5.8. Ethik und kritisches Denken
 - 5.5.9. Werteerziehung
 - 5.5.10. Ethik und Projektmanagement
- 5.6. Business-Analyse
 - 5.6.1. Geschäftsplanung und Strategie
 - 5.6.2. Mission und Vision der Organisation
 - 5.6.3. Organisatorische Struktur
 - 5.6.4. Administrative Verwaltung
 - 5.6.5. Leitung
 - 5.6.6. Koordinierung
 - 5.6.7. Kontrolle
 - 5.6.8. Ressourcen
 - 5.6.8.1. Personalwesen
 - 5.6.8.2. Technologisch
 - 5.6.9. Angebot, Nachfrage und wirtschaftliches Umfeld
 - 5.6.10. Innovation und Wettbewerb

- 5.7. Analyse der Ziele und Vorgaben des Zentrums
 - 5.7.1. Definition von Zielen und Vorgaben
 - 5.7.2. Ziele des Zentrums
 - 5.7.3. Allgemeine Ziele
 - 5.7.4. Spezifische Ziele
 - 5.7.5. Pläne und Strategien
 - 5.7.6. Aktionen und Kampagnen
 - 5.7.7. Erwartete Ergebnisse
 - 5.7.8. Indikatoren für Leistung
- 5.8. Analyse der Schüler und des familiären Umfelds
 - 5.8.1. Merkmale der Umgebung des Schülers
 - 5.8.2. Der Sozialisierungsprozess
 - 5.8.3. Familienstruktur und -dynamik
 - 5.8.4. Erzieherisches Engagement der Familie
 - 5.8.5. Der Schüler und seine Bezugsgruppen
 - 5.8.6. Pädagogische Integration und Familie
 - 5.8.7. Berücksichtigung der Vielfalt
 - 5.8.8. Plan für die Koexistenz
 - 5.8.9. Selbstregulierung und Unabhängigkeit
 - 5.8.10. Leistungsfaktoren
- 5.9. Analyse von Bildungsagenten
 - 5.9.1. Definition von pädagogischen Interventionsmitteln
 - 5.9.2. Die Rolle des Bildungsmittlers
 - 5.9.3. Zivilgesellschaft und Organisationen
 - 5.9.4. Die Bildungsgemeinschaft
 - 5.9.5. Das Lehrpersonal
 - 5.9.6. Das Management
 - 5.9.7. Verantwortung der Massenmedien
 - 5.9.8. Führung und Bildung
 - 5.9.9. Die Lernumgebung
 - 5.9.10. Strategien zur Integration und Beteiligung

- 5.10. SWOT-Analyse
 - 5.10.1. Die SWOT-Matrix
 - 5.10.2. Schwächen
 - 5.10.3. Bedrohungen
 - 5.10.4. Stärken
 - 5.10.5. Gelegenheiten
 - 5.10.6. Erfolge
 - 5.10.7. Anpassungen
 - 5.10.8. Reaktionen
 - 5.10.9. Risiken
 - 5.10.10. Aktionslinien und Strategie

Modul 6. Phase der Integration des Bildungsprojekts in das Zentrum

- 6.1. Geltender Rechtsrahmen. Allgemeine Überlegungen und Inhalte des Bildungsprojekts
 - 6.1.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.1.4. Organisation der Schule
 - 6.1.4.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.1.4.2. Theoretische Ansätze zur Schulorganisation
 - 6.1.4.3. Organisatorische Komponenten in Schulen
 - 6.1.5. Definition und Merkmale
 - 6.1.6. Werte, Ziele und Handlungsprioritäten entsprechend der Identität der Schule
 - 6.1.7. Gemeinsame grundlegende Aspekte für die Umsetzung des Lehrplans
 - 6.1.8. Pädagogische Linien
 - 6.1.9. Inhalt des Bildungsprojekts
 - 6.1.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 6.2. Aktionsplan für Tutorials
 - 6.2.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.2.2. Ziele
 - 6.2.3. Tutorien
 - 6.2.3.1. Funktionen des Tutors
 - 6.2.3.2. Zuweisung von Tutorien
 - 6.2.3.3. Organisation von Tutorien

- 6.2.4. Koordinierung der Zyklen
 - 6.2.4.1. Wahl des Koordinators
 - 6.2.4.2. Funktionen des Zyklus
 - 6.2.4.3. Aufgaben des Koordinators
- 6.2.5. Verstärkung
- 6.2.6. Aktionen und Aktivitäten
 - 6.2.6.1. In Bezug auf die Schüler
 - 6.2.6.2. In Bezug auf die Familie
 - 6.2.6.3. In Bezug auf das Lehrpersonal und die Schulorganisation
 - 6.2.6.4. Im Verhältnis zu anderen Bildungsakteuren
- 6.2.7. Bewertung der Schüler
 - 6.2.7.1. Instrumente
 - 6.2.7.2. Phasen
 - 6.2.7.3. Kriterien für die Benotung
 - 6.2.7.4. Förderung von Schülern
- 6.2.8. Bewertung von Lehrkräften. Bewertung anderer Bildungsanbieter
- 6.2.9. Bewertung des Aktionsplans für den Unterricht
- 6.2.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 6.3. Plan für Schulschwänzen
 - 6.3.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.3.2. Definition von Schulschwänzen
 - 6.3.3. Typologie des Schulschwänzens
 - 6.3.4. Ziele des Programms
 - 6.3.5. Aktionsverfahren
 - 6.3.5.1. Vorbereitungsphase
 - 6.3.5.2. Interventionsphase
 - 6.3.5.3. Bewertungsphase
 - 6.3.6. Aufzeichnung des Zuspätkommens
 - 6.3.7. Rechtfertigung für Zuspätkommen und Pünktlichkeit
 - 6.3.8. Vorladungen und Protokolle
 - 6.3.9. Schreiben und Bericht der Abweichung
 - 6.3.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 6.4. Pläne zur Berücksichtigung von Vielfalt und Integration im Bildungsbereich
 - 6.4.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.4.2. Organisatorische Maßnahmen
 - 6.4.3. Anpassungen des Zugangs
 - 6.4.4. Signifikante Anpassungen
 - 6.4.5. Persönliche Ressourcen
 - 6.4.6. Materielle Ressourcen
 - 6.4.7. Beteiligte Akteure
 - 6.4.8. Protokolle, die der Tutor/die Schule mit den Schülern einhalten muss
 - 6.4.9. Überwachung des Aktionsplans
 - 6.4.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 6.5. Plan für Zusammenleben und Gleichstellung
 - 6.5.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.5.2. Diagnose des Zustands des Zusammenlebens in der Schule
 - 6.5.3. Ziele
 - 6.5.4. Organisatorische und operative Kriterien
 - 6.5.5. Modelle der Aktion
 - 6.5.5.1. Ein Aktionsmodell, das auf Prävention und die Schaffung eines Klimas der Gleichheit und Chancengleichheit abzielt
 - 6.5.5.2. Aktionspläne
 - 6.5.5.2.1. Für die allgemeine Organisation und Planung der Schule
 - 6.5.5.2.2. Im Bereich der Nachhilfe
 - 6.5.5.2.3. Im Bereich der Bildungsberatung
 - 6.5.5.2.4. Im Bereich der Aktivitäten im gemeinsamen Raum
 - 6.5.5.2.5. Im Bereich der Familienaktivitäten
 - 6.5.5.3. Handlungsmodell in Bezug auf Schüler, die sich entgegen den Regeln des Zusammenlebens verhalten
 - 6.5.5.4. Handlungsmodell in Bezug auf Schüler, die sich in einer Weise verhalten, die dem Zusammenleben in der Schule ernsthaft schadet
 - 6.5.6. Überwachung des Aktionsplans
 - 6.5.7. Aktionsprotokoll für den Umgang mit Situationen von Gewalt unter Gleichaltrigen
 - 6.5.8. Protokoll für Maßnahmen im Falle von Aggressionen gegen Lehrkräfte
 - 6.5.9. Andere Protokolle für Aktionen
 - 6.5.10. Zu berücksichtigende Aspekte

- 6.6. Übergangsplan zwischen den Phasen
 - 6.6.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.6.2. Beteiligtes Personal
 - 6.6.3. Plan für den Übergang von Vor- zur Grundschule
 - 6.6.5. Werbung
 - 6.6.6. Ziele
 - 6.6.7. Methodische Leitlinien
 - 6.6.8. Bewertung
 - 6.6.9. Nachbereitungstreffen
 - 6.6.10. Zu berücksichtigende Aspekte
 - 6.7. Pläne zur Leseförderung
 - 6.7.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.7.2. Analyse des Bedarfs im Bereich des Lesens in der Schule
 - 6.7.3. Ziele
 - 6.7.4. Strategien zur Erreichung der Ziele
 - 6.7.5. Methodik
 - 6.7.6. Vorgeschlagene Aktivitäten
 - 6.7.7. Ressourcen
 - 6.7.8. Bewertung des Leseplans
 - 6.7.9. Vorlagen
 - 6.7.10. Zu berücksichtigende Aspekte
 - 6.8. Aufnahmeplan der Schule
 - 6.8.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.8.2. Allgemeine Ziele
 - 6.8.3. Zuständigkeiten
 - 6.8.4. Newcomer-Schüler
 - 6.8.4.1. Allgemeine Aspekte
 - 6.8.4.1.1. Vor dem Beitritt
 - 6.8.4.1.1.1. Einschreibung, Information und Vorbereitung
 - 6.8.4.1.2. Eingliederung
 - 6.8.4.1.2.1. Willkommen
 - 6.8.4.1.2.2. Eingliederung in das Klassenzimmer
 - 6.8.4.1.3. Nach der Eingliederung
 - 6.8.4.1.3.1. Ersteinschätzung und Bedarfsermittlung
 - 6.8.4.1.3.2. Koordinierung der Bildungsakteure
 - 6.8.4.1.3.3. Planung der Folgemaßnahmen
 - 6.8.4.1.4. Überwachung und Möglichkeiten
 - 6.8.4.1.5. Bewertung des Prozesses
 - 6.8.4.2. Neu angekommene Schüler zu Beginn des akademischen Jahres nach Beginn des akademischen Jahres
 - 6.8.4.3. Neu angekommene Schüler nach Beginn des Schuljahres
 - 6.8.4.4. Neu zugewanderte Schüler ohne Sprachkenntnisse
 - 6.8.5. Neu eingetroffenes Lehrpersonal
 - 6.8.5.1. Allgemeine Aspekte
 - 6.8.5.2. Neu angekommene Lehrkräfte zu Beginn des Schuljahres
 - 6.8.5.3. Neu eingetroffene Lehrkräfte nach Beginn des Schuljahres
 - 6.8.6. Nicht lehrendes Personal
 - 6.8.6.1. Allgemeine Aspekte
 - 6.8.6.2. Neu eingetroffenes nicht lehrendes Personal zu Beginn des Schuljahres
 - 6.8.6.3. Nicht lehrendes Personal, das nach Beginn des akademischen Jahres eintrifft
 - 6.8.7. Musterplan für den Empfang von Studenten
 - 6.8.8. Musterplan für den Empfang von Lehrkräften
 - 6.8.9. Musterplan für den Empfang von nicht lehrendem Personal
 - 6.8.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 6.9. Interne Regeln und Vorschriften
 - 6.9.1. Allgemeine Überlegungen
 - 6.9.2. Einschreibung der Schüler an der Schule
 - 6.9.3. Zeiten für die Ankunft und das Verlassen
 - 6.9.4. Abwesenheit und Vertretungen
 - 6.9.4.1. Abwesenheit von Studenten und Vertretungen
 - 6.9.4.2. Abwesenheit und Vertretung von Lehrkräften und Nicht-Lehrkräften

- 6.9.5. Protokoll für die Verabreichung von Medikamenten
 - 6.9.5.1. Allgemeine Kriterien
 - 6.9.5.2. Gesundheitsprotokoll
 - 6.9.5.3. Vorhersehbare und nicht vorhersehbare Notfälle
 - 6.9.5.4. Erste-Hilfe-Kasten
 - 6.9.5.5. Verabreichung von Medikamenten
 - 6.9.5.6. Anhänge
- 6.9.6. Unfallprotokoll
 - 6.9.6.1. Allgemeine Kriterien
 - 6.9.6.2. Geringfügige und ernste Situationen
- 6.9.7. Protokoll über außerschulische und ergänzende Ausflüge
- 6.9.8. Protokoll für die Verwaltung von Schulräumen und -einrichtungen
 - 6.9.8.1. Allgemeine Kriterien
 - 6.9.8.2. Sicherheit und Überwachung des Zentrums
 - 6.9.8.3. Büro des Hausmeisters
 - 6.9.8.4. Gemeinschaftsbereiche
 - 6.9.8.5. Klassenzimmer
 - 6.9.8.6. Nutzung der Computereinrichtungen
 - 6.9.8.7. Andere
- 6.9.9. Mentorentreffen
- 6.9.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 6.10. Projekte entwerfen
 - 6.10.1. Bildungsprojekt Schulkantine
 - 6.10.2. Notfallplan
 - 6.10.3. Innovationsprojekt
 - 6.10.4. Programm zur Wiederverwendung, Ersetzung und Erneuerung von Schulbüchern
 - 6.10.5. Plan zur Verbesserung
 - 6.10.6. Lehrplan Projekt
 - 6.10.7. Sprachprojekt
 - 6.10.8. Bildungsmarketingplan
 - 6.10.9. Plan für die Weiterbildung von Lehrkräften
 - 6.10.10. TIC-Projekte
 - 6.10.11. Weitere Informationen

Modul 7. Umsetzungsphase des Bildungsprojekts: Schlüsselfaktoren für ein effizientes und effektives Bildungsprojekt

- 7.1. Pädagogische Führung. Wie viele von uns gibt es?
 - 7.1.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.1.2. Theorien, die uns die Figur des Leader näher bringen
 - 7.1.3. Wesentliche Führungskompetenzen
 - 7.1.4. Führungsmodelle
 - 7.1.5. Europäische Trends in der pädagogischen Führung
 - 7.1.6. Werkzeuge für effektive und effiziente Führung
 - 7.1.7. Phasen der Entwicklung zu einer Führungspersönlichkeit
 - 7.1.8. Soziale Fähigkeiten
 - 7.1.9. Emotionale Fähigkeiten
 - 7.1.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.2. Vorbereitung. Wer sind wir?
 - 7.2.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.2.2. Definition des Bildungsprojekts
 - 7.2.3. Beziehung des Bildungsprojekts zu anderen Dokumenten
 - 7.2.4. Komponenten des Bildungsprojekts
 - 7.2.5. Auswirkungen des Bildungsprojekts
 - 7.2.6. Definition des Prozesses
 - 7.2.7. Aktionsplanung
 - 7.2.8. Vorschlag
 - 7.2.9. Beispiele für die Planung der Ausarbeitung eines Bildungsprojekts
 - 7.2.10. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.3. Analyse der Situation. Wo sind wir?
 - 7.3.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.3.2. Definition des Prozesses
 - 7.3.3. Analyse des Standortes
 - 7.3.3.1. Bögen zur Standortanalyse
 - 7.3.4. Analyse des Umfelds
 - 7.3.4.1. Bögen zur Umweltanalyse
 - 7.3.5. Musterbericht des Managementteams an die verschiedenen Bildungsagenturen
 - 7.3.6. Umfrage zum Bildungsprojekt
 - 7.3.7. Zu berücksichtigende Aspekte

- 7.4. Bewusstseinsbildung. Warum brauchen wir alle?
 - 7.4.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.4.2. Definition des Prozesses
 - 7.4.3. Aktionsplanung
 - 7.4.4. Vorschlag
 - 7.4.5. Beispiele für die Planung der Sensibilisierung eines Bildungsprojekts
 - 7.4.6. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.5. Ausarbeitung. Was wollen wir?
 - 7.5.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.5.2. Definition des Prozesses
 - 7.5.3. Grundsätze, Werte und Zeichen der Identität der Schule
 - 7.5.4. Grundlegende Ziele. Prioritäten
 - 7.5.5. Genehmigung und Validierung
 - 7.5.6. Diffusion
 - 7.5.7. Vorlagen
 - 7.5.8. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.6. Umsetzung. Wie machen wir das?
 - 7.6.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.6.2. Definition des Prozesses
 - 7.6.3. Vorlagen
 - 7.6.4. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.7. Überwachung und Bewertung. Wie kommen wir dorthin?
 - 7.7.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.7.2. Definition des Prozesses
 - 7.7.3. Gültigkeit und Überprüfung
 - 7.7.4. Vorlagen
 - 7.7.5. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.8. Neugestaltung des Bildungsprojekts. Machen wir weiter?
 - 7.8.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.8.2. Definition des Prozesses
 - 7.8.3. Zu berücksichtigende Aspekte

- 7.9. Koordinierung zwischen unipersonalen und kollegialen Führungsgremien. Wie sollen wir uns koordinieren?
 - 7.9.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.9.2. Definition des Prozesses
 - 7.9.3. Unipersonale Körper
 - 7.9.4. Kollegiale Führungsgremien
 - 7.9.5. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.10. Beteiligung der verschiedenen Bildungsanbieter. Wie werden wir teilnehmen?
 - 7.10.1. Allgemeine Überlegungen
 - 7.10.2. Definition des Prozesses
 - 7.10.3. Beteiligungs- und Verwaltungsmodell
 - 7.10.4. Einbindung der Familien
 - 7.10.5. Teilnahme von Lehrkräften
 - 7.10.6. Einbindung von nicht-lehrendem Personal
 - 7.10.7. Teilnahme von Schülern
 - 7.10.8. Einbindung der Umgebung
 - 7.10.9. Zu berücksichtigende Aspekte
- 7.11. Weitere Informationen

Modul 8. Führung, Leitung und Management des Bildungsprojekts

- 8.1. Begriffe und Rollen: Verwaltung, Management, Führung
 - 8.1.1. Verwalter
 - 8.1.2. Direktor
 - 8.1.3. Führungskraft
 - 8.1.4. Die Rolle des Managements in der Schulleitung
 - 8.1.5. Die Rolle der Leitung in der Schulleitungsfunktion
 - 8.1.6. Die Rolle der Führung in der Schulleitung
 - 8.1.7. Das tugendhafte Dreieck
 - 8.1.8. Niemand ist perfekt. Keiner ist eine Insel
 - 8.1.9. Eine Reihe von Gegengewichten
 - 8.1.10. Ist die Einsamkeit des Leiter wirklich notwendig?

- 8.2. Coaching und Führung
 - 8.2.1. Die Managerfunktion als Führung von Führungskräften
 - 8.2.2. Die Führungskraft als *Coach*
 - 8.2.3. Führung, *Coaching* und Maieutik
 - 8.2.4. Elemente des Team-*Coachings*: Hilfe beim Durchbruch des Wassers
 - 8.2.4.1. Kontrolle des Teams
 - 8.2.4.2. Auf Veränderungen aufmerksam machen
 - 8.2.4.3. Stimme sein, sich einsetzen, ermutigen, provozieren
 - 8.2.5. Elemente des Teamcoachings: subkutan eingreifen
 - 8.2.5.1. Übertragung von Verantwortung an das Team
 - 8.2.5.2. Ermutigung zur Teilnahme
 - 8.2.5.3. Artikulieren, was bereits vorhanden ist
 - 8.2.5.4. Standardisieren
 - 8.2.6. Elemente des Teamcoachings: Aufbau der eigenen Abwehrkräfte
 - 8.2.6.1. Aufdeckung der Anzeichen oder Symptome
 - 8.2.6.2. Anhaltendes Unbehagen
 - 8.2.6.3. Geben Sie dem Team zurück, was ihm gehört
 - 8.2.6.4. Den zum Schweigen gebrachten eine Stimme geben
 - 8.2.7. Der Leader und die Chaosordnung: Transaktion und Transformation
 - 8.2.8. Die Sprache ändern, um die Fakten zu ändern
 - 8.2.8.1. Kommunikation als Schlüssel zum Wandel
 - 8.2.8.2. Sprache als Motor des Wandels
 - 8.2.8.3. Geschichte, Metaphern und Erzählungen. Die Wirksamkeit der symbolischen Sprache
 - 8.2.8.4. Von Worten zu Taten
 - 8.2.8.5. Das Erreichte zelebrieren
 - 8.2.9. Worte überreden, Beispiele ziehen an
- 8.3. Strukturen und Führung: Bezugspersonen im Zentrum, andere Führungskräfte
 - 8.3.1. Das Macht-Autoritäts-Binom
 - 8.3.2. Organisatorische Strukturen und formale Führungsstrukturen
 - 8.3.3. Verfügen wir über die notwendigen und ausreichenden Strukturen?
 - 8.3.4. Arten der Führung (ohne Nachnamen)
 - 8.3.4.1. Meisterhafte Führungskräfte
 - 8.3.4.2. Organisatorische Leiter
 - 8.3.4.3. Konstruktive Leiter
 - 8.3.5. Paraformale Führungen und adaptive Strukturen
 - 8.3.6. Delegierte Befugnis
 - 8.3.7. Es gibt keinen Manager ohne Direktion und keine Führungskraft ohne ein Projekt
 - 8.3.8. Sie können lernen, eine Führungspersönlichkeit zu sein, aber Sie müssen dem Zeit und Aufmerksamkeit widmen
 - 8.3.9. Führen mit Werten: Engagement, Vorbildlichkeit, Größe und Widerstandsfähigkeit
- 8.4. Auswahl, Ausbildung und Begleitung von Leadern im Zentrum
 - 8.4.1. Warum brauchen wir diesen Leader? Arbeitsteams und Führung
 - 8.4.2. Die Zukunft mitgestalten: Delegieren an Führungskräfte
 - 8.4.2.1. Voraussetzungen für das Delegieren
 - 8.4.2.2. Der Delegationsprozess
 - 8.4.2.3. Phasen der Delegation
 - 8.4.3. Die Zukunft mitgestalten: Führungskräfte befähigen
 - 8.4.3.1. Formen der Ermächtigung
 - 8.4.3.2. Kommunikation mit dem Zentrum
 - 8.4.3.3. Die Grenzen der Macht
 - 8.4.4. Die kontinuierliche Ausbildung von Führungskräften
 - 8.4.5. Die Begleitung desjenigen, der sich um sie kümmert
 - 8.4.6. Personalisierte Überwachung derjenigen, die Verantwortung tragen
 - 8.4.7. Professionelle Entwicklung von Führungskräften
 - 8.4.8. Es ist gut geboren, dankbar zu sein: Am Tag, nachdem Sie eine Verantwortung abgegeben haben
- 8.5. Wie kann man sich für das Bildungsprojekt einsetzen
 - 8.5.1. Den Rahmen kennen: Mission, Vision und Werte
 - 8.5.2. Wissen, wie man übermittelt

- 8.5.3. Zeitpunkt und Formen der Übermittlung
 - 8.5.3.1. Das Wichtige vs. das Dringende
 - 8.5.3.2. Bedenken Sie, dass 92% dessen, was kommuniziert wird, nonverbale Sprache ist
- 8.5.4. Verankerung im realen Kontext
- 8.5.5. Jedes Projekt erfordert Strategie und Taktik
 - 8.5.5.1. Der strategische Plan. Schauspieler
 - 8.5.5.2. Taktik. Schauspieler
- 8.5.6. Versuch und Irrtum
- 8.5.7. Das Bildungsprojekt und Führungskräfte als *Coolhunter*
- 8.5.8. *Errare humanum est*. Die Schule als Labor: Möglichkeiten und Grenzen
- 8.5.9. *Perseverare autem diabolicum*. Was nicht funktioniert, ist Ballast
- 8.5.10. *Et tertia non datur?* Der 50-25-20 Ratschlag
- 8.6. Theoretische und praktische Schulung zu den Grundlagen des Projekts
 - 8.6.1. Das Binom der Stiftung-Praxis-Beziehung
 - 8.6.2. Es ist immer notwendig zu begründen, was getan werden soll
 - 8.6.2.1. Der Bedarf an wissenschaftlicher Unterstützung
 - 8.6.2.2. Als propädeutisches Motiv
 - 8.6.2.3. Als kommunikatives Argument
 - 8.6.2.4. Reflexion, Beobachtung und Bewertung fördern
 - 8.6.3. Auch der praktische Nutzen muss nachgewiesen werden
 - 8.6.4. Anwendung des Gelernten: Motivation und Überwachung
 - 8.6.5. Wo sollten Sie mehr Mühe investieren?
 - 8.6.6. Nicht beklagende Reflexion über das, was nicht funktioniert
 - 8.6.7. Gegenseitige Befruchtung: gemeinsames Lernen unter Lehrkräften
 - 8.6.8. Reflexion über bewährte Praktiken
 - 8.6.9. Wenn das, was getan wird, bereits getan wurde
- 8.7. Die Entwicklung eines Projekts. 1: seine Phasen, Möglichkeiten jeder Phase
 - 8.7.1. Jedes Projekt und jede Gruppe hat Phasen der Veränderung
 - 8.7.2. Phasen eines Projekts. Möglichkeiten
 - 8.7.2.1. Analyse
 - 8.7.2.2. Entwurf
 - 8.7.2.3. Umsetzung
 - 8.7.2.4. Bewertung
- 8.7.3. Vom Papierprojekt zur Realität
- 8.7.4. Mikroveränderungen und Entwicklung des Bildungsprojekts: der Wert der Arbeit im Klassenzimmer
- 8.7.5. Das Beste aus dem machen, was getan wird: Zuhören als Motor des Wandels
- 8.7.6. Die Entwicklung eines Projekts und persönliche Veränderungen: die Veränderungskurve
 - 8.7.6.1. Die neutralen Phasen
 - 8.7.6.2. Neue Anfänge
 - 8.7.6.3. Übergang und Entwicklung
- 8.7.7. Sich überschneidende Phasen in komplexen Projekten
 - 8.7.7.1. Wie geht man mit dem ständigen Wandel um?
 - 8.7.7.2. Wenn es nicht möglich ist, das Team zu wechseln
- 8.7.8. Was, wenn es nicht funktioniert? Sie können nicht ohne Fehler leben
- 8.8. Die Entwicklung eines Projekts. 2: mögliche Hindernisse
 - 8.8.1. Persönliche Hindernisse
 - 8.8.1.1. Verschiedene Arten von Profilen der beteiligten Personen
 - 8.8.1.2. Profile nach Zeit der Leistung
 - 8.8.1.3. Profile nach Passform
 - 8.8.1.4. Von balkanisierten Kulturen zu professionellen Gemeinschaften
 - 8.8.2. Bürokratische Anpassung
 - 8.8.2.1. Kontinuierliche Bewertung. Entwicklung von geeigneten Indikatoren
 - 8.8.2.2. Es gibt keine universellen Indikatoren
 - 8.8.2.3. Keine Schule passt auf das Papier
 - 8.8.3. Gesetze, Regeln und Vorschriften
 - 8.8.3.1. Lesen lernen
 - 8.8.3.2. Fragen stellen
 - 8.8.3.3. Einen Vorschlag wagen
 - 8.8.4. Hindernisse als Werkzeuge für Verbesserungen
- 8.9. Die Entwicklung eines Projekts. 3: Risikofaktoren
 - 8.9.1. Persönlich
 - 8.9.1.1. Mangel an Ausrüstung
 - 8.9.1.2. Interne Konflikte
 - 8.9.1.3. Führungsfeindliche Haltungen

- 8.9.2. Strukturell
 - 8.9.2.1. Unvereinbarkeit mit der Mission
 - 8.9.2.2. Mangelnde Ausrichtung auf die Vision
 - 8.9.2.3. Widerspruch zu den Werten
 - 8.9.2.4. Duplizität
 - 8.9.2.5. Überlastung
- 8.9.3. Strategisch
 - 8.9.3.1. Dekontextualisierung
 - 8.9.3.2. Nicht-Nachhaltigkeit
- 8.9.4. Taktik
 - 8.9.4.1. Mangelnde Kenntnis des Kontextes
 - 8.9.4.2. Mangelnde Planung
 - 8.9.4.3. Vorzeitig
- 8.9.5. Kommunikativ
 - 8.9.5.1. "Juanpalomismus"
 - 8.9.5.2. Was die Leute sagen werden
 - 8.9.5.3. Von Kunden zu Verbündeten
- 8.9.6. Projektdesign und Risikofaktoren. Wert und Umsicht
- 8.9.7. Der Bedarf an externen Beratern/Aufsichtspersonen
- 8.10. Bewertung der Leitung und des Managements des Bildungsprojekts
 - 8.10.1. Bewertung als Eckpfeiler eines Projekts
 - 8.10.2. Die Rolle von Führung und Management bei der Projektevaluierung
 - 8.10.3. Wer bewertet die Führungskraft?
 - 8.10.4. Tools zur Bewertung von Führungskräften
 - 8.10.5. Entwicklung einer professionellen Managementkarriere: Lernen zu managen und zu führen
 - 8.10.5.1. Berufliche Fortbildung
 - 8.10.5.2. Unterstützung durch das Management
 - 8.10.5.3. Foren und Austauschmöglichkeiten
 - 8.10.6. Die lokale Managementkultur und das Bildungsprojekt der Schule
 - 8.10.7. Die lokale Managementkultur ist Teil der pädagogischen Fahne der Schule
 - 8.10.8. Leadership-Zyklen, ein Markenzeichen der Identität der Schulen
 - 8.10.9. Die Rolle der Senioren in den Schulen von morgen

Modul 9. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- 9.1. Anpassung an Horizont 2020
 - 9.1.1. Frühe Entwicklungen im Bereich IKT und Beteiligung der Lehrkräfte
 - 9.1.2. Entwicklungen im europäischen Plan Horizont 2020
 - 9.1.3. UNESCO: IKT-Kompetenz für Lehrkräfte
 - 9.1.4. Die Lehrkraft als Coach
- 9.2. Pädagogische Grundlagen der erzieherischen Robotik
 - 9.2.1. MIT, ein bahnbrechendes Zentrum für Innovation
 - 9.2.2. Jean Piaget, der Wegbereiter des Konstruktivismus.
 - 9.2.3. Seymour Papert - Transformator der technischen Bildung
 - 9.2.4. George Siemens' Konnektivismus
- 9.3. Regulierung eines technologisch-rechtlichen Umfelds
 - 9.3.2. Europäischer Bericht ethische Vereinbarung über angewandte Robotik
- 9.4. Die Bedeutung der curricularen Implementierung von Robotik und Technologie
 - 9.4.1. Pädagogische Kompetenzen
 - 9.4.1.1. Was ist eine Kompetenz?
 - 9.4.1.2. Was ist eine Bildungskompetenz?
 - 9.4.1.3. Grundlegende Kompetenzen in der Bildung
 - 9.4.1.4. Anwendung von pädagogischer Robotik für Bildungskompetenzen
 - 9.4.2. STEAM. Neues Lernmodell. Innovative Bildung zur Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft
 - 9.4.3. Technologische Klassenzimmermodelle
 - 9.4.4. Einbeziehung von Kreativität und Innovation in das Lehrplanmodell
 - 9.4.5. Das Klassenzimmer als *Makerspace*
 - 9.4.6. Kritisches Denken
- 9.5. Eine andere Art des Unterrichts
 - 9.5.1. Warum ist es notwendig, im Bildungswesen innovativ zu sein?
 - 9.5.2. Neuroedukation; Emotionen als Erfolg in der Erziehung
 - 9.5.2.1. Ein bisschen Neurowissenschaft, um zu verstehen, wie wir das Lernen bei Kindern fördern?
 - 9.5.3. Die 10 Schlüssel, um Ihr Klassenzimmer gamifizieren zu können
 - 9.5.4. Pädagogische Robotik; die Star-Methodik des digitalen Zeitalters
 - 9.5.5. Vorteile der Robotik in der Bildung
 - 9.5.6. 3D-Design in Verbindung mit 3D-Druck und seine Auswirkungen auf die Bildung
 - 9.5.7. *Flipped Classroom & Flipped Learning*

- 9.6. Gardner und Multiple Intelligenzen
 - 9.6.1. Die 8 Arten der Intelligenz
 - 9.6.1.1. Logisch-mathematische Intelligenz
 - 9.6.1.2. Linguistische Intelligenz
 - 9.6.1.3. Räumliche Intelligenz
 - 9.6.1.4. Musikalische Intelligenz
 - 9.6.1.5. Körperliche und kinästhetische Intelligenz
 - 9.6.1.6. Intrapersonelle Intelligenz
 - 9.6.1.7. Interpersonelle Intelligenz
 - 9.6.1.8. Naturalistische Intelligenz
 - 9.6.2. Die 6 Tipps zur Anwendung der verschiedenen Intelligenzen
- 9.7. Wissen Analysetools
 - 9.7.1. Anwendung von BIG DATA im Bildungswesen

Modul 10. Pädagogische Robotik; Roboter im Klassenzimmer

- 10.1. Anfänge der Robotik
- 10.2. Robo...was?
 - 10.2.1. Was ist ein Roboter? Was ist keiner?
 - 10.2.2. Typen und Klassifizierung von Robotern
 - 10.2.3. Elemente eines Roboters
 - 10.2.4. Asimov und die Gesetze der Robotik
 - 10.2.5. Robotik, pädagogische Robotik und Bildungsroboter
 - 10.2.6. DIY (*Do It Yourself*)-Techniken
- 10.3. Lernmodelle der pädagogischen Robotik
 - 10.3.1. Sinnvolles und aktives Lernen
 - 10.3.2. Projektbasiertes Lernen (PBL)
 - 10.3.3. Spielbasiertes Lernen
 - 10.3.4. Lernen zu lernen und Problemlösungen zu finden
- 10.4. Computergestütztes Denken (CD) kommt ins Klassenzimmer
 - 10.4.1. Natur
 - 10.4.2. Konzept des CD
 - 10.4.3. Computergestützte Denktechniken
 - 10.4.4. Algorithmisches Denken und Pseudocode
 - 10.4.5. Werkzeuge für Computergestütztes Denken

- 10.5. Arbeitsformel in der pädagogischen Robotik
- 10.6. Methodik der vier K's zur Förderung von Schülern
- 10.7. Allgemeine Vorteile von pädagogischer Robotik

Modul 11. Arbeiten mit Robotern in der Vorschule. "Nicht um Robotik zu lernen, sondern um mit Robotik zu lernen"

- 11.1. Die Revolution der neuen Technologien in der Vorschule
 - 11.1.1. Wie haben sich die neuen Technologien in der Vorschule entwickelt?
 - 11.1.2. Digitale Kompetenz im Unterricht
 - 11.1.3. Die Bedeutung der Verschmelzung von emotionaler Intelligenz und pädagogischer Robotik
 - 11.1.4. Kinder von klein auf zu Innovationen erziehen
- 11.2. Robotik im Klassenzimmer für Kleinkinder. Bildung für die Zukunft
 - 11.2.1. Das Aufkommen von Lernrobotern im Klassenzimmer der Vorschule
 - 11.2.2. Warum sollte man die Entwicklung des rechnerischen Denkens in der Vorschule fördern?
 - 11.2.3. Der Einsatz von pädagogischer Robotik als Lernstrategie
 - 11.2.4. Lehrplanintegration von pädagogischer Robotik
- 11.3. Roboter im Klassenzimmer!
 - 11.3.1. Welche Roboter können wir in der Vorschule einführen?
 - 11.3.2. LEGO DUPLO als ergänzendes Werkzeug
 - 11.3.3. Software für den Einstieg in die Programmierung
- 11.4. Lernen Sie Bee-Bot kennen!
 - 11.4.1. Der programmierbare Roboter Bee-Bot
 - 11.4.2. Beiträge von Bee-Bot-Robotern zur Bildung
 - 11.4.3. Studium der Software und der Bedienung
 - 11.4.4. Bee-Bot CARDS
 - 11.4.5. Ressourcen und mehr für den Einsatz im Klassenzimmer
- 11.5. Tools für das Klassenzimmer
 - 11.5.1. Wie führe ich Robotik im Klassenzimmer ein?
 - 11.5.2. Die Arbeit mit pädagogischer Robotik im Rahmen des Lehrplans in der Vorschule
 - 11.5.3. Beziehung der Robotik zum Inhalt
 - 11.5.4. Entwicklung einer Sitzung mit Bee-Bot im Klassenzimmer

Modul 12. Ich bin schon groß! Kenntnisse der pädagogischen Robotik auf Grundschulniveau

- 12.1. Robotik lernen, Lehre aufbauen
 - 12.1.1. Pädagogischer Ansatz im Grundschulunterricht
 - 12.1.2. Die Bedeutung der gemeinsamen Arbeit
 - 12.1.3. Methode *Enjoying By Doing*
 - 12.1.4. Von IKT (Neue Technologien) zu LWT (Lern- und Wissenstechnologie)
 - 12.1.5. Verknüpfung von Robotik und Lehrplaninhalten
- 12.2. Wir werden Ingenieure!
 - 12.2.1. Robotik als Bildungsressource
 - 12.2.2. Robotik-Ressourcen zur Einführung in den Grundschulen
- 12.3. LEGO® kennenlernen
 - 12.3.1. LEGO WeDo 9580 Kit
 - 12.3.1.1. Inhalt des Kits
 - 12.3.1.2. Lego WEDO 9580 Software
 - 12.3.2. Lego WeDo 2.0 Kit
 - 12.3.2.1. Inhalt des Kits
 - 12.3.2.2. WEDO 2.0 Software
 - 12.3.3. Erste Begriffe der Mechanik
 - 12.3.3.1. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Hebeln
 - 12.3.3.2. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Rädern und Achsen
 - 12.3.3.3. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Zahnrädern
 - 12.3.3.4. Wissenschaftlich-technische Grundlagen von Flaschenzügen
- 12.4. Unterrichtspraxis. Meinen ersten Roboter bauen
 - 12.4.1. Einführung in mBot, erste Schritte
 - 12.4.2. Bewegung des Roboters
 - 12.4.3. IR-Sensor (Lichtsensor)
 - 12.4.4. Ultraschall-Sensor. Hindernis-Detektor
 - 12.4.6. Linienerkennungssensor
 - 12.4.7. Zusätzliche Sensoren, die nicht im Kit enthalten sind
 - 12.4.8. *mBot Face*
 - 12.4.9. Bedienung des Roboters mit der APP

- 12.5. Wie gestalten Sie Ihr didaktisches Material?
 - 12.5.1. Kompetenzentwicklung mit Technologie
 - 12.5.2. Arbeit an Projekten im Zusammenhang mit dem Lehrplan der Schule
 - 12.5.3. Wie gestaltet man eine Robotiksession im Grundschulunterricht?

Modul 13. Schüler der Sekundarstufe auf die Berufe der Zukunft vorbereiten

- 13.1. Robotik als motivierendes Element
 - 13.1.1. Motivation als Lernstrategie
 - 13.1.2. Pädagogische Robotik gegen Schulabbruch. OECD-Bericht
 - 13.1.3. Der Weg zu den Berufen der Zukunft
 - 13.1.4. Robotik als Unterrichtsfach in der Sekundarstufe
 - 13.1.5. Robotik für junges Unternehmertum
- 13.2. Welche Ressourcen können wir im Sekundarbereich einführen?
- 13.3. Elektronisch Sein
 - 13.3.1. Die Bedeutung von *Open Source Hardware* (OSH)
 - 13.3.2. Bildungsnutzen von *Open Source* Technologie
 - 13.3.3. Was ist Arduino?
 - 13.3.4. Teile des Arduino
 - 13.3.5. Arten von Arduino
 - 13.3.6. Arduino Software
 - 13.3.7. Betrieb des *Protoboards*
 - 13.3.8. *Fritzing* als Schulungsplattform
- 13.4. LEGO MINDSTORMS Education EV3
 - 13.4.1. Entwicklung von Lego Mindstorms. MIT + LEGO®
 - 13.4.2. Mindstorms Generationen
 - 13.4.3. Robotik-Bausatz Komponenten Lego Mindstorms
 - 13.4.4. Software EV3
 - 13.4.5. Programmierblöcke
- 13.5. Zurück zu mBot
 - 13.5.1. Herausforderung: Wandkrabbelroboter
 - 13.5.2. Herausforderung Labyrinthlösende Roboter
 - 13.5.3. Herausforderung Fortgeschrittene Linienerkennung
 - 13.5.4. Herausforderung Autonomes Fahrzeug
 - 13.5.5. Herausforderung SumoBot

- 13.6. Wettbewerbe: Die Herausforderung der Besten
 - 13.6.1. Arten von Robotik-Wettbewerben im Bildungsbereich
 - 13.6.2. RoboCup
 - 13.6.3. Robotik-Wettbewerb
 - 13.6.4. First Lego League (FLL)
 - 13.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
 - 13.6.6. Robotlympic

Modul 14. Spezielle Robotik für Kinder mit SEN (Special Educational Needs)

- 14.1. Robotik als pädagogisches Hilfsmittel für SEN-Kinder
 - 14.1.1. Was versteht man unter Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf?
 - 14.1.2. Die Rolle des Erziehers gegenüber Schülern mit SEN
 - 14.1.3. Robotik als pädagogisches Hilfsmittel für SEN-Kinder
- 14.2. Pädagogische Robotik als pädagogische Antwort auf ADHS
 - 14.2.1. Was ist eine Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS)?
Lehr-Lern-Prozess, Aufmerksamkeit und Motivation
 - 14.2.2. Warum ist pädagogische Robotik für Kinder mit ADHS von Vorteil?
Lehrstrategien für die Arbeit mit Schülern mit ADHS
 - 14.2.3. Der wichtigste Teil: Spaß und Motivation
- 14.3. Robotik als Therapie für Kinder mit Autismus und Asperger
 - 14.3.1. Was ist eine Autismus-Spektrum-Störung?
 - 14.3.2. Was ist das Asperger-Syndrom?
 - 14.3.3. Was sind die Unterschiede zwischen ASD und Asperger-Syndrom?
 - 14.3.4. Vorteile der Robotik für Kinder mit ASD und Asperger-Syndrom
 - 14.3.5. Kann ein Roboter einem Kind mit Autismus helfen, soziale Kontakte zu knüpfen?
 - 14.3.6. APPS zur Unterstützung des mündlichen Lernens, des Schreibens, der Mathematik, usw.
 - 14.3.7. APPS zur Unterstützung des täglichen Lebens
- 14.4. Robotik, eine Alternative für hochbegabte Kinder
 - 14.4.1. Intelligenz und Hochbegabung
 - 14.4.2. Lernstil von hochbegabten Kindern
 - 14.4.3. Wie hilft die pädagogische Robotik hochbegabten Kindern?
 - 14.4.4. Robotische Hilfsmittel für die Arbeit mit hochbegabten Kindern

Modul 15. Die am weitesten verbreitete Sprache in den Klassenzimmern der Grundschulen: *Scratch*

- 15.1. Einführung in *Scratch*
 - 15.1.1. Was ist *Scratch*?
 - 15.1.2. Freies Wissen
 - 15.1.3. Verwendung von *Scratch* für den Unterricht
- 15.2. Kennenlernen der *Scratch*-Umgebung
 - 15.2.1. Szenario
 - 15.2.2. Bearbeiten von Objekten und Szenarien
 - 15.2.3. Menüleiste und Werkzeuge
 - 15.2.4. Umschalten auf Bearbeitung von Kostümen und Sounds
 - 15.2.5. Projekte ansehen und teilen
 - 15.2.6. Bearbeitung von Programmen nach Blöcken
 - 15.2.7. Hilfe
 - 15.2.8. Rucksack
- 15.3. Entwicklung von Programmierblöcken
 - 15.3.1. Je nach Form
 - 15.3.2. Je nach Farbe
 - 15.3.2.1. Bewegungsblöcke (marineblau)
 - 15.3.2.2. Erscheinungsbild Blöcke (lila)
 - 15.3.2.3. Tonblöcke (rosa)
 - 15.3.2.4. Bleistiftblöcke (grün)
 - 15.3.2.5. Datenblöcke (orange)
 - 15.3.2.6. Ereignisblöcke: (braun)
 - 15.3.2.7. Kontrollblöcke (ocker)
 - 15.3.2.8. Sensorblöcke (hellblau)
 - 15.3.2.9. Bedienerblöcke (hellgrün)
 - 15.3.2.10. Weitere Blöcke (violett und dunkelgrau)
- 15.4. Blöcke stapeln. Praktischer Teil
- 15.5. *Scratch*-Community für Studenten
- 15.6. *ScratchEd. Learn, Share, Connect.* Gemeinschaft für Lehrkräfte

Modul 16. Programmierung für spielerisches Lernen

- 16.1. Die Zukunft der Bildung liegt in der Lehre des Programmierens
 - 16.1.1. Die Ursprünge der Programmierung für Kinder: die LOGO-Sprache
 - 16.1.2. Die Auswirkungen des Programmierenlernens im Klassenzimmer
 - 16.1.3. Kleine Schöpfer ohne Angst vor Fehlern
- 16.2. Lehrmittel zur Einführung des Programmierens im Klassenzimmer
 - 16.2.1. Wo sollen wir mit dem Programmieren anfangen?
 - 16.2.2. Wie kann ich es im Klassenzimmer einführen?
- 16.3. Welche Programmierertools können wir finden?
 - 16.3.1. Plattform zum Programmieren lernen vom Kindergarten an. *Code.org*
 - 16.3.2. Programmierung von 3D-Videospielen. *Kodu Game Lab*
 - 16.3.3. Programmieren lernen in der High School mit *JavaScript*, *C+*, *Python*. *Code Combat*
 - 16.3.4. Andere Alternativen für die Programmierung in der Schule

Modul 17. 3D-Design und 3D-Druck "Wenn Sie davon träumen können, können Sie es auch umsetzen"

- 17.1. Ursprünge und Entwicklung von 3D-Design und 3D-Druck
 - 17.1.1. Was ist es?
 - 17.1.2. NMC Horizon Projekt. *InformEDUCAUSE Learning*
 - 17.1.3. Entwicklung des 3D-Drucks
- 17.2. 3D-Drucker: Welche können wir finden?
 - 17.2.1. SLA-Stereolithographie
 - 17.2.2. SLS - Selektives Laser-Sintern
 - 17.2.3. Injektion
 - 17.2.4. FDM-geschmolzene Materialabscheidung
- 17.3. Welche Arten von Materialien sind für den 3D-Druck verfügbar?
 - 17.3.1. Abs
 - 17.3.2. Pla
 - 17.3.3. Nylon
 - 17.3.4. Flex
 - 17.3.5. Pet
 - 17.3.6. Hips

- 17.4. Anwendungen in verschiedenen Bereichen
 - 17.4.1. Kunst
 - 17.4.2. Nahrung
 - 17.4.3. Textilien und Schmuck
 - 17.4.4. Medizin
 - 17.4.5. Konstruktion
 - 17.4.6. Bildung

Modul 18. Tinkercad, eine andere Art zu lernen

- 18.1. Arbeiten mit *TinkerCad* im Klassenzimmer
 - 18.1.1. *Tinkercad* kennenlernen
 - 18.1.2. Wahrnehmung von 3D
 - 18.1.3. Würfel Hallo Welt!
- 18.2. Erste Operationen mit *TinkerCad*
 - 18.2.1. Den Befehl "Hole" verwenden
 - 18.2.2. Gruppieren und Aufheben der Gruppierung von Elementen
- 18.3. Klone erstellen
 - 18.3.1. Kopieren, Einfügen, Duplizieren
 - 18.3.2. Skalierung des Entwurfs; Modifizierung von Klonen
- 18.4. Anpassen unserer Kreationen
 - 18.4.1. Ausrichten
 - 18.4.2. "Mirror" (Spiegeleffekt)
- 18.5. Drucken der ersten Entwürfe
 - 18.5.1. Importieren und Exportieren von Designs
 - 18.5.2. Welche Software können wir für den Druck verwenden?
 - 18.5.3. Von *TinkerCad* zu *CURA*. Die Verwirklichung unserer Entwürfe!
- 18.6. Leitfaden für 3D-Design und 3D-Druck im Klassenzimmer
 - 18.6.1. Wie arbeitet man mit Design im Klassenzimmer?
 - 18.6.2. Verknüpfung von Design und Inhalt
 - 18.6.3. Thingiverse als Hilfsmittel für Lehrkräfte

Modul 19. Planung und wirtschaftlich-finanzielles Management von Bildungsprojekten

- 19.1. Situationsanalyse und Bildungsfragen
 - 19.1.1. Diagnostische Untersuchung
 - 19.1.2. Bildungsindikatoren
 - 19.1.3. Das Bildungsproblem
 - 19.1.4. Probleme mit der Infrastruktur
 - 19.1.5. Sozioökonomische Probleme
 - 19.1.6. Administrative und institutionelle Probleme
 - 19.1.7. Umweltprobleme
 - 19.1.8. Historisch-kulturelle Probleme
 - 19.1.9. Ursache-Wirkung-Analyse
 - 19.1.10. SWOT-Analyse
- 19.2. Einführung in die Planung und wirtschaftlich-finanzielles Management von Bildungsprojekten
 - 19.2.1. Projektvorbereitung und -bewertung
 - 19.2.2. Entscheidungsfindung im Zusammenhang mit einem Projekt
 - 19.2.3. Typologie der Projekte
 - 19.2.4. Bewertung des Projekts
 - 19.2.5. Soziale Bewertung von Projekten
 - 19.2.6. Projekte in der Entwicklungsplanung
 - 19.2.7. Umfang der Projektstudie
 - 19.2.8. Die technische Studie des Projekts
 - 19.2.9. Die Marktstudie
 - 19.2.10. Organisatorische und finanzielle Studie
- 19.3. Wirtschaftsstruktur und Bildungsmarktforschung
 - 19.3.1. Struktur des Marktes
 - 19.3.2. Nachfrage nach Bildungsprodukten
 - 19.3.3. Preisgestaltung
 - 19.3.4. Die Angebotsseite
 - 19.3.5. Der Projektmarkt
 - 19.3.6. Zielsetzung und Phasen der Marktstudie
 - 19.3.7. Der Verbraucher
 - 19.3.8. Die kommerzielle Strategie
 - 19.3.9. Medienanalyse
 - 19.3.10. Nachfrage
- 19.4. Techniken für Projektionen und Kostenschätzungen
 - 19.4.1. Projektion
 - 19.4.2. Methoden der Projektion
 - 19.4.3. Qualitative und kausale Methoden
 - 19.4.4. Zeitreihenmodell
 - 19.4.5. Informationen zu den Kosten
 - 19.4.6. Unterschiedliche und vorausschauende Kosten
 - 19.4.7. Relevante Kostenelemente
 - 19.4.8. Kurzfristige Kostenfunktionen
 - 19.4.9. Kosten-Volumen-Gewinn-Analyse
 - 19.4.10. Kosten für Buchhaltung und MWSt (Mehrwertsteuer)
- 19.5. Wirtschaftlicher Hintergrund der technischen Studie und Größenbestimmung
 - 19.5.1. Umfang der Studie und Produktionsprozess
 - 19.5.2. Größenvorteile
 - 19.5.3. Lange Modell
 - 19.5.4. Investitionen in Ausrüstung
 - 19.5.5. Persönliches Gleichgewicht und Wahl der technologischen Alternativen
 - 19.5.6. Faktoren, die die Projektgröße beeinflussen
 - 19.5.7. Die Wirtschaftlichkeit der Größe
 - 19.5.8. Optimierung der Größe
 - 19.5.9. Größe eines Projekts mit einem wachsenden Markt
 - 19.5.10. Größe eines Projekts mit konstanter Nachfrage

- 19.6. Standortentscheidungen und organisatorische wirtschaftliche Auswirkungen
 - 19.6.1. Standortstudie und Standortfaktoren
 - 19.6.2. Bewertungsmethoden für nicht quantifizierbare Faktoren
 - 19.6.3. Qualitative Punktmethode
 - 19.6.4. Die Methode von Brown und Gibson
 - 19.6.5. Maximierung des Kapitalwerts
 - 19.6.6. Die Studie zur Projektorganisation
 - 19.6.7. Die wirtschaftlichen Auswirkungen der organisatorischen Variablen
 - 19.6.8. Investition in die Organisation
 - 19.6.9. Die Kosten für den Verwaltungsbetrieb
 - 19.6.10. Bedeutung von Verwaltungssystemen für die Projektvorbereitung und -prüfung
- 19.7. Der rechtliche Rahmen und die Projektinvestitionen
 - 19.7.1. Die Bedeutung des rechtlichen Rahmens
 - 19.7.2. Wirtschaftliche Erwägungen der juristischen Studie
 - 19.7.3. Einige wirtschaftliche Auswirkungen der juristischen Studie
 - 19.7.4. Das Rechtssystem der sozialen Organisation
 - 19.7.5. Investitionen in der Vorgründungsphase
 - 19.7.6. Investitionen in Betriebskapital
 - 19.7.7. Buchhaltungsmethode
 - 19.7.8. Lückenbüßer-Methode
 - 19.7.9. Methode des maximalen kumulierten Defizits
 - 19.7.10. Investitionen während des Betriebs
- 19.8. Projektnutzen und Konstruktion von Cashflows
 - 19.8.1. Arten von Leistungen
 - 19.8.2. Abfallwerte
 - 19.8.3. Preispolitik
 - 19.8.4. Rentabilitätsanalyse für die Preisgestaltung
 - 19.8.5. Elemente des Cashflows
 - 19.8.6. Struktur eines Cashflows
 - 19.8.7. Cashflow für Investoren
 - 19.8.8. Cashflows aus laufenden Projekten
 - 19.8.9. EBITDA
 - 19.8.10. Andere Überlegungen

- 19.9. Projektbewertungskriterien und Abzinsungssatz
 - 19.9.1. Der Ansatz des Nettogegenwartswerts (NPV)
 - 19.9.2. Das Kriterium des internen Ertragssatzes (IRR)
 - 19.9.3. Andere Entscheidungskriterien
 - 19.9.4. Auswirkungen der Inflation auf die Projektbeurteilung
 - 19.9.5. Die Kosten des Kapitals
 - 19.9.6. Die Kosten der Schulden
 - 19.9.7. Die Kosten des Eigenkapitals
 - 19.9.8. Capital Asset Pricing Model zur Bestimmung der Eigenkapitalkosten
 - 19.9.9. Durchschnittlicher Unternehmenssatz versus CAPM
 - 19.9.10. Das Agenturproblem
- 19.10. Risiko- und Sensitivitätsanalyse
 - 19.10.1. Vorüberlegungen
 - 19.10.2. Eindimensionales Modell der NPV-Sensibilisierung
 - 19.10.3. Mehrdimensionales Modell des Barwertbewusstseins, Monte-Carlo-Simulation
 - 19.10.4. Gebrauch und Missbrauch von Sensibilität
 - 19.10.5. Projektvorbereitung und soziale Bewertung
 - 19.10.6. Soziale Kosten und Nutzen
 - 19.10.7. Vorkommen von Nebeneffekten oder externen Effekten
 - 19.10.8. Auswirkungen der immateriellen Effekte
 - 19.10.9. Auswirkungen des sozialen Diskontsatzes
 - 19.10.10. Private und soziale Bewertung

Modul 20. Marketing und Werbung für ein Bildungsprojekt

- 20.1. Einführung in das Marketing
 - 20.1.1. Einführung in das Marketing
 - 20.1.2. Marketingbedarf
 - 20.1.3. Entwicklung des Marketingkonzepts
 - 20.1.4. Neue Trends im Marketing
 - 20.1.5. Vom transaktionalen Marketing zum Beziehungsmarketing
 - 20.1.6. Soziale Verantwortung der Unternehmen

- 20.1.7. Marketing
 - 20.1.7.1. Marketing 1.0
 - 20.1.7.2. Marketing 2.0
 - 20.1.7.3. Marketing 3.0
 - 20.1.7.4. Marketing 4.0
- 20.1.8. Ganzheitliches Marketing
- 20.2. Geschäftsplanung
 - 20.2.1. Strategische Unternehmensplanung und Marketingplanung
 - 20.2.2. Der Marketingplan des Unternehmens
 - 20.2.3. Phase 1. Analyse der Situation
 - 20.2.3.1. Marktanalyse
 - 20.2.3.2. Mikroumgebung
 - 20.2.3.3. Makro-Umgebung
 - 20.2.3.4. Interne Analyse
 - 20.2.4. Phase 2. Ziele festlegen
 - 20.2.5. Phase 3. Strategieentwicklung
 - 20.2.5.1. Das Produkt
 - 20.2.5.2. Der Preis
 - 20.2.5.3. Der Vertrieb
 - 20.2.5.4. Die Kommunikation
 - 20.2.6. Phase 4. Bewertung, Organisation, Umsetzung und Kontrolle der Strategie
 - 20.2.6.1. Bewertung der Geschäftsstrategie
 - 20.2.6.2. Organisation der Marketingabteilung und Umsetzung der Marketingstrategie
 - 20.2.6.3. Kontrolle der kommerziellen Strategie (*Feedback*)
- 20.3. Markt- und Kundensegmentierung
 - 20.3.1. Verbesserung der Effektivität von Marketingaktionen durch korrekte Kundensegmentierung
 - 20.3.2. Differenzierte Kampagnen-Leads, um die Bemühungen auf diejenigen zu richten, die die Produkte kaufen werden
 - 20.3.3. Die Märkte und Zielgruppen auswählen, die am besten zu den Produkten/ Dienstleistungen und Eigenschaften Ihres Unternehmens passen
 - 20.3.4. Die Bedürfnisse Ihrer Kunden zu erkennen und einen effektiven Marketing-Mix zu entwickeln, um diese Bedürfnisse zu erfüllen
 - 20.3.5. Einen hohen Wettbewerbsvorteil und Wachstumschancen für das Unternehmen generieren
 - 20.3.6. Wissen, welche Variablen Teil des Segmentierungsprogramms sein sollten
 - 20.3.7. Was sind die Vorteile der Einführung eines Segmentierungsprogramms?
 - 20.3.8. Segmentierung in den Verkaufs- und Marketingprozess des Unternehmens einbeziehen
- 20.4. Positionierung und Aufbau der persönlichen Marke
 - 20.4.1. Wie wird der sogenannte Markenwert erzeugt?
 - 20.4.2. Der Schlüssel zum richtigen Online- und Offline-Markenmanagement
 - 20.4.3. Elemente, die die Marke ausmachen und welche Eigenschaften sie erfüllen müssen
 - 20.4.4. Merkmale, Vor- und Nachteile der verschiedenen bestehenden Strategien zur Markenführung
 - 20.4.5. Geeignete Strategien zur Verbesserung der Positionierung des Produkts oder der Dienstleistung durch die Marke und ihre Kommunikation
- 20.5. Kreativität in der Werbung und neue Formen der Kommunikation in Unternehmen
 - 20.5.1. Was ist Kreativität und was sind die besten Voraussetzungen für Kreativität?
 - 20.5.2. Was braucht man, um auf eine Idee zu kommen?
 - 20.5.3. Wie funktioniert das Denken der Werbekreativen?
 - 20.5.4. Wie ist eine Werbebotschaft aufgebaut?
 - 20.5.5. Wie kann man *Publicity* erzeugen?
 - 20.5.6. Wie erstellt man Werbung in der digitalen Umgebung?
 - 20.5.7. Was sind die Hauptgründe, warum es notwendig ist, eine Marke zu haben?
 - 20.5.8. Was sind die Unterschiede zwischen einem Logo und einer Marke?
- 20.6. Bildungsangebot
 - 20.6.1. Das Bildungsprojekt
 - 20.6.2. Ideologie
 - 20.6.3. Extra Dienstleistungen
 - 20.6.4. Verwendung von verschiedenen Materialien
 - 20.6.5. Zertifizierungen

- 20.6.6. Unterschiede in Ihrem Bildungsangebot
- 20.6.7. Methodik
- 20.6.8. Lehrpersonal
- 20.6.9. Einrichtungen
- 20.6.10. Ergänzende Dienstleistungen. (Standort und Zugangswege)
- 20.7. Soziale Netzwerke
 - 20.7.1. Facebook ADS-Kampagne
 - 20.7.1.1. Konzipierung überzeugender und wirkungsvoller Kampagnen, die den Kunden durch die gesamte "Shopping Journey" führen und geeignete Kampagnenziele verwenden
 - 20.7.1.2. Die Facebook-Plattform zu 100% nutzen und ihre Struktur und Funktionsweise verstehen
 - 20.7.1.3. Anzeigen in verschiedenen Facebook-Formaten erstellen und ihre Struktur und Funktionsweise verstehen
 - 20.7.1.4. Eine Präsentation vorbereiten, die alle Verkaufsprozesse abdeckt
 - 20.7.1.5. Eine Facebook-Seite erstellen und optimieren, um die besten Ergebnisse zu erzielen
 - 20.7.1.6. Die Konkurrenz ausspionieren und sie als Maßstab für die Verbesserung Ihrer Produkte und Dienstleistungen nutzen
 - 20.7.1.7. Überwachen Sie den ROI Ihrer Kampagne und steigern Sie so Ihre Ergebnisse
 - 20.7.2. Twitter ADS-Kampagne
 - 20.7.2.1. Ziel
 - 20.7.2.2. Publikum
 - 20.7.2.3. Angebote
 - 20.7.2.4. Budgets
 - 20.7.2.5. Kreativität
 - 20.7.2.6. Analyse Ihrer Kampagne
 - 20.7.3. Kampagne auf Instagram
 - 20.7.3.1. Inhalt
 - 20.7.3.2. Optimieren Sie Ihr Profil
 - 20.7.3.3. Verwendung von Hashtags
 - 20.7.3.4. Ermutigung zur Teilnahme
 - 20.7.3.5. Kundenerlebnisse vorführen
 - 20.7.3.6. Instagram für Veranstaltungen
 - 20.7.4. *E-Mail-Marketing*-Kampagnen
 - 20.7.5. WhatsApp-Kampagnen
 - 20.7.6. Apps
 - 20.7.7. Blog
- 20.8. Erstellung und Verwaltung der Marketingstrategie für Dienstleistungsunternehmen
 - 20.8.1. Was ist Dienstleistungsmarketing und welche Strategien, Methoden und Instrumente gibt es?
 - 20.8.2. Unverwechselbare Aspekte des Dienstleistungsmarketings
 - 20.8.3. Service Marketing Plan
 - 20.8.4. Erfolgreiche Positionierung im Dienstleistungsmarketing
 - 20.8.5. Analyse des Kundenverhaltens in Dienstleistungsunternehmen
- 20.9. Marketingstrategien
 - 20.9.1. Einführung
 - 20.9.2. Produktentscheidungen
 - 20.9.2.1. Produktentscheidungen
 - 20.9.2.2. Entscheidungen zum Produktportfolio
 - 20.9.2.3. Schaffung neuer Produkte
 - 20.9.2.4. Der Produktlebenszyklus
 - 20.9.3. Entscheidungen zur Preisgestaltung
 - 20.9.3.1. Preispolitik und Preisstrategien
 - 20.9.3.2. Determinanten der Preispolitik
 - 20.9.3.3. Strategien zur Preisgestaltung

- 20.9.4. Entscheidungen über die Verteilung
 - 20.9.4.1. Entscheidungen im Zusammenhang mit der Verwaltung des Vertriebs
- 20.9.5. Beschlüsse zur Kommunikation
 - 20.9.5.1. Persönlicher Verkauf
 - 20.9.5.2. Verkaufsförderung
 - 20.9.5.3. Öffentlichkeitsarbeit
 - 20.9.5.4. Werbung
 - 20.9.5.5. Andere Kommunikationsmittel
- 20.10. *Marketing-Metrics*: Analyse der Rentabilität von Kampagnen
 - 20.10.1. Nützlichkeit der verschiedenen Metriken je nach Art des Unternehmens, seiner Strategie und seiner Ziele
 - 20.10.2. Die wichtigsten Indikatoren zur Messung der Leistung der Vertriebs- und Marketingaktivitäten eines Unternehmens
 - 20.10.3. Es ist wichtig, die im Unternehmen durchgeführten Marketingmaßnahmen zu bewerten, um sie zu verwalten und zu verbessern
 - 20.10.4. Die unangemessene Verwendung von Metriken vermeiden
 - 20.10.5. Verwendung von Metriken im Marketing, um die Rentabilität, Effizienz und Effektivität von Programmen zu bewerten



*Eine vollständige Spezialisierung,
die Ihnen das Wissen vermittelt,
das Sie brauchen, um mit den
Besten zu konkurrieren"*

06

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





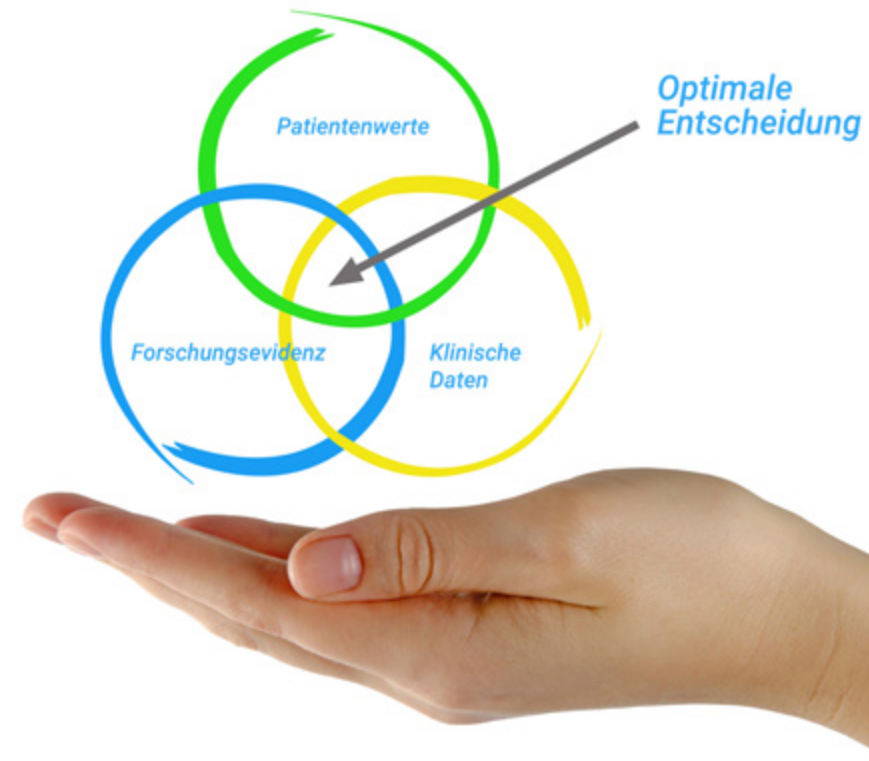
“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte ein Fachmann in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Erzieher, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundfesten der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt”

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Die Lehrer, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten, durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.



Der Lehrer lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.

Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen ausgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachlehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit maximaler Strenge, erklärt und detailliert für Ihre Assimilation und Ihr Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



Interaktive Zusammenfassungen

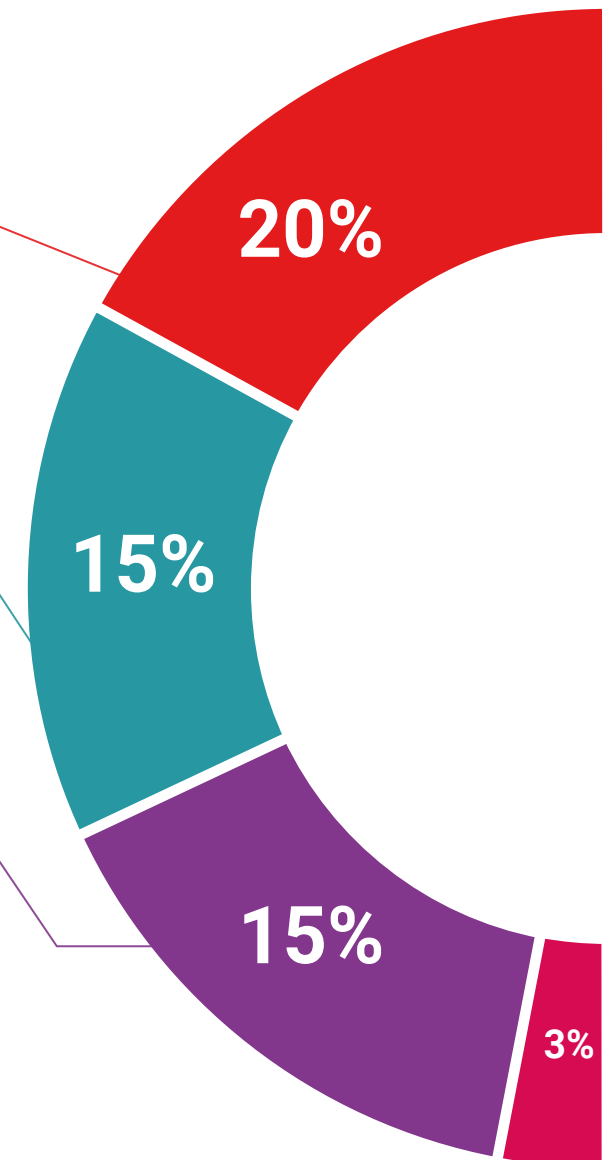
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Von Experten geleitete und von Fachleuten durchgeführte Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studierenden durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Leitfäden für Schnellmaßnahmen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um den Studierenden zu helfen, in ihrem Lernen voranzukommen.



07

Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck ist das größte Kompendium des Wissens auf diesem Gebiet: Eine Qualifikation, die für jede Fachkraft in diesem Bereich einen hochqualifizierten Mehrwert darstellt"

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Weiterbildender Masterstudiengang in Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **3.000 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung
tech technologische universität

weiterbildender
Masterstudiengang
Umsetzung von
Bildungsprojekten,
Robotik und 3D-Druck

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 Jahre
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

persönliche betreuung innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

Weiterbildender Masterstudiengang

Umsetzung von Bildungsprojekten, Robotik und 3D-Druck

